BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 2月号 FEBRUARY

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ！メガドライブ

1993年2月1日発行（毎月1日発行）通巻98号

480YEN

MEGA-CD PRESS

CDソニック・ザ・ヘッジホッグ
ニンジャウォーリアーズ
ファイナルファイトCD
らんま1/2
3×3 EYES
アネット再び
三國志III MEGA-CD版
シムアース

特集 第4回 メガドライブ アカデミー賞 受賞作品発表

読者投票3,851名による'92年のベストソフトは？

ベアナックルII／ヨーロッパ戦線
マジンサーガ／スティールタロンズ
エスペランザ／ドラえもん

誌上ドキュメント 遊星セガワールド

最新出展作品も満載！
&高橋由美子インタビュー



別冊付録 ゲームアーツMEGA-CD COLLECTION

MEGA-CDのパイオニア、ゲームアーツ作品を一挙に掲載！



ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

超音速アクション

キャンペーン実施中!



特典1
もれなく
キャッシュバッククーポン
プレゼント!

特典2
抽選でソニック・ザ・ヘッジホッグ2
オリジナルパーカーが当たる!



〔超音速クイズ〕
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2のテレビCMでソニックのそばを駆け抜けて行ったのは誰でしょう?
ヒント：答はカタカナ4文字の名前。お近くのお店で見てね。

官製ハガキまたは応募ハガキに解答とあなたの住所・氏名・年齢・性別・電話番号・お手持ちのゲーム機名・ご希望のパーカーサイズ(大人用又は子供用)を明記の上、下記宛先に送ってください。

特典1

応募者全員にメガドライブとソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)を同時に買うと、1,000円が戻るキャッシュバック・クーポンを差し上げます。

※購入証明として、メガドライブ外箱のバーコードおよびソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)の取扱説明書の三角券が必要です。

特典2

クイズ正解者の中から抽選で毎週500名、総計6,000名様にソニック・ザ・ヘッジホッグ2 オリジナルパーカーをプレゼントします。※サイズは大人用フリーサイズ・子供用フリーサイズの2種類です。※景品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

- 申込〆切…93年1月31日(日)当日消印有効
- 申込先…〒231-91 横浜港郵便局私書箱412号 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 超音速アクションキャンペーン係
- お問い合わせ先…ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 超音速アクションキャンペーン事務局

▶フリーダイヤル0120-39-6776 平日13:00〜21:00(土・日・祝日を除く)



格闘
前人未踏の格闘技。
ベア・ナックルII
16メガ
BARE KNUCKLE II
TM
MEGA DRIVE
ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌
© 1992 SEGA MUSIC ©YUZO KOSHIRO
16メガの大容量でベアナックルパワーが炸裂!
3人の若者の怒りの鉄拳に敗れたシンジケートのボス、ミスターXが復讐にもえる魂とともによみがえった…。かつての仲間アダムを捕らえ、アクセル、ブレイズにも魔の手をのばそうとしたとき、プロレスラーのマックスとアダムの弟エディーの二人が加わり、悪の組織との闘いに再び立ち上がった。世界中が待っていた!ストリート・オブ・レイジ(邦題ベア・ナックル)に続編登場!!
1月14日発売予定 7,800円(税別・標準小売価格)
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
© SEGA

MEGA CD

蹴・投・打・快

'93年2月下旬発売予定
価格未定

格闘アクションの名作"ファイナルファイト"がいよいよMEGA-CDに登場するぞ!



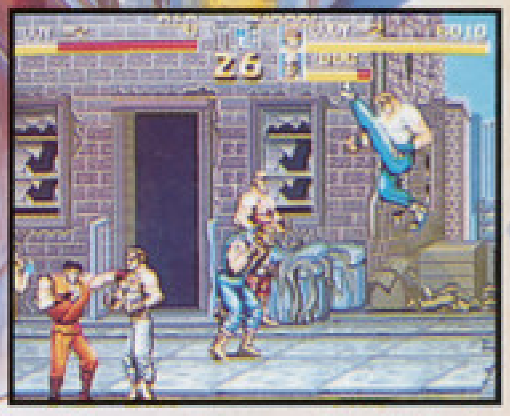
MEGA-CDディスク

ファイナルファイトCD

アクションゲーム 2人同時プレイ可

デカキャラが所狭しと暴れ回る迫力や、2人同時プレイ、敵キャラの種類、ステージ構成など、アーケード版を忠実に再現。その上、生楽器を使用したBGMや、オリジナルモードなどにMEGA-CDならではの機能を生かした、単なる移植を超えたスーパーバージョンとしての登場だ。こいつは強いぜ!





「娘がさらわれた!」市長ハガーはコーディー、ガイとともに 巨大な悪の組織"マッド・ギア"に立ち向かう!

MEGA-CD発売1周年記念

メガドライブソフトの超人気4作を収録!プレミアムCDソフトが付いてくる。

メガドライブのハイパーアタッチメント「MEGA-CD」発売一周年を記念して、今なら超人気ゲーム4本を収録したプレミアムCDソフト「SEGA CLASSIC」が付いています。このチャンスは見逃せないネ!



収録4タイトル

- ゴールデンアックス
- ストリート・オブ・レイジ(ベアナックル)
- ザ・リベンジ・オブ・シノビ(ザ・スーパー忍)
- コラムス

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD

好評発売中



本体価格
49,800円

●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

Victor

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

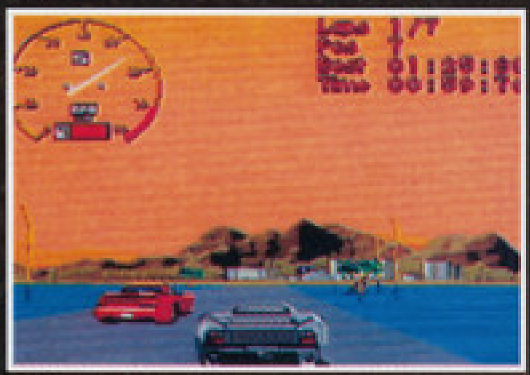
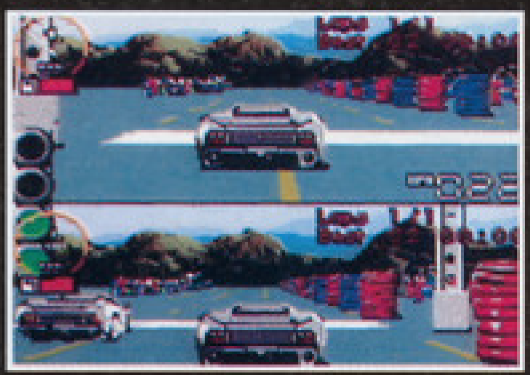
続々発売 MEGA-CD

全て今春発売予定

最速！

英国で数々の名車をうみだしたJAGUAR(ジャガー)
そのジャガー社が発表した世界最速の
スーパースポーツカーXJ220で、
世界中のスーパーカーレースに挑戦
予選、ギアの選択、賞金、ポイント、傷ついたマシンの
修理と、モーターレースをリアルに再現
2人同時プレイや、自分でサーキットも作れる
嬉しい機能満載の興奮ゲームの登場だ！

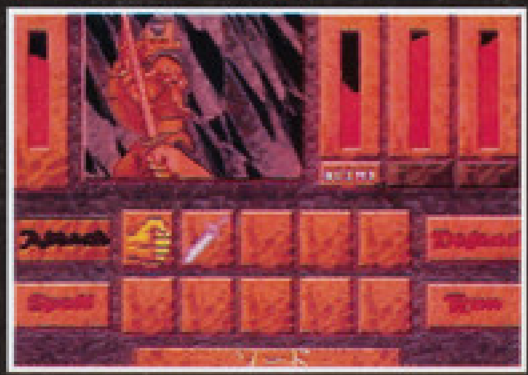
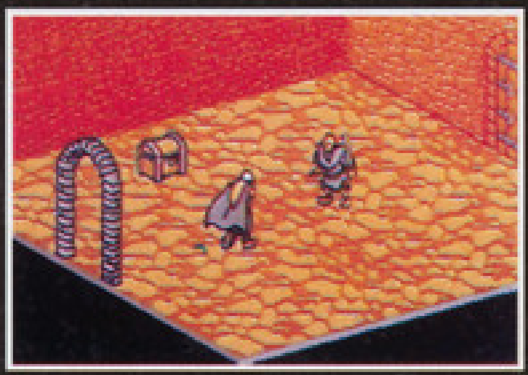
ジャガーXJ220

神話伝説！

北欧の神々がバイキングの民を創造した時代に、
3種の神器を悪の神に奪われた神がそれを取り戻すために
人間界に送り込んだ少年ハイムドールの冒険の世界を、
雄大なスケールと多くの魔法や
アクションゲームを織り込みながら展開します
フルアニメを採用した戦闘や様々な謎とダンジョン、
北欧伝説を背景に新たな神話を創造した大型RPGです

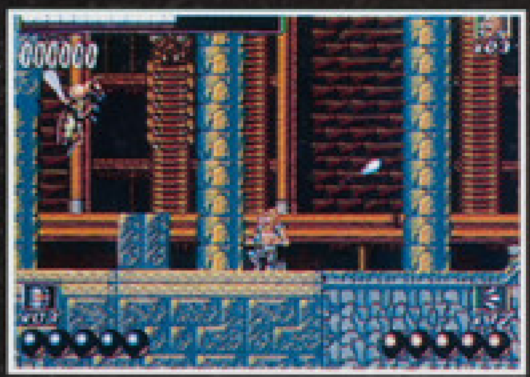
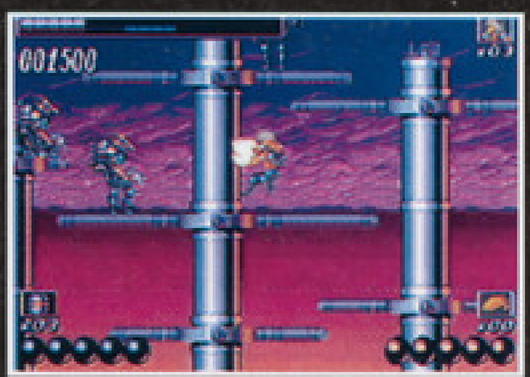
ハイムドール

復讐！

今、ソウルは母の復讐のために
遺伝子組み替えプログラムを使って狼男戦士になった‥‥
横スクロール型アクション・シューティング・ゲームに
新しい興奮を約束
8種類のパンチと変化にとんだ全9ステージ、
そして行く手を阻む生物兵器
さあ、復讐のドラマが今始まる

ウルフ・チャイルド

奇想天外！

海賊に憧れる少年がやってきたカリブ海の
小さな島メレ・アイランドを舞台に、
まるで映画のようなスムーズなスクロールやカット割り、
人物移動の拡大縮小、自由度の高い会話システムなどを
採用した見所いっぱい、やりがい満喫の
アドベンチャー・ゲームがまもなく封切りだ

モンキー・アイランド




〈画面はFM-TOWNS版です〉

話題のオリジナル・ミュージックCD発売中！

冒　険　の　感　動　が　甦　る　！

伝説の秘宝を探すライルの冒険を盛り上げた音楽がオリジナルCDになった
ゲームに収録された全26曲がフル・アレンジ・バージョンとグレードアップ・
リミックス・バージョンになって「ランドストーカー」の感動をよみがえらせる！

バーチャルアドベンチャー

ランドストーカー／皇帝の財宝

好評発売中！ ★オリジナル・ロゴ・ステッカー付 ¥2,500(税込)



発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



感動アゲイン！
アネット
1月29日発売!!
MEGA CD
WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

の瞳が冴える本格格闘アクション!!

アーネスト・エバンス・シリーズ

アネット再び

疾る!　ヨーロッパに暗躍する"ネグセシス"の野望を砕け!!
躍る!　投げ、防御、連続攻撃、攻防多彩な格闘アクション!!
彩る!　シリーズ最高を誇る超美彩フルアニメ・ビジアル!!

大型メディアミックス
"D-プロジェクト"来襲!



D-1
DEVASTATOR
デバステイター

ウルフ・チーム、タカラ、ワーナーが放つ究極メディアミックス！異次元から侵略する"デバステイター"の脅威を叩け！戦慄の異次元バトルが展開する超高速空間ステージ！超一流アニメスタッフが手掛ける超美麗ビジュアル！

2月発売予定　MEGA CD

いま甦る創世紀伝承
『アークス』シリーズ総集編!



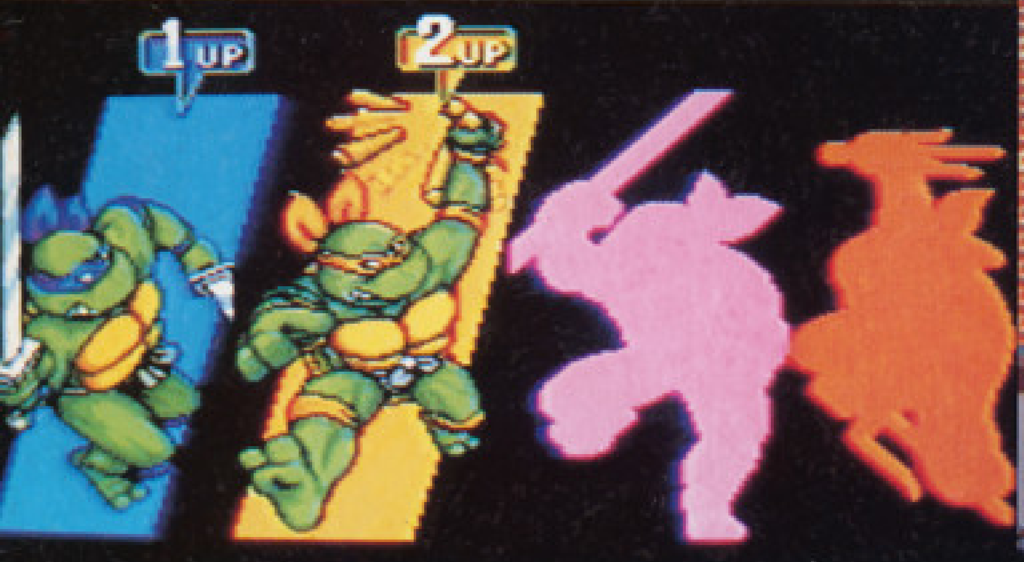
ARCUS
アークス I・II・III

壮大なストーリーに及ぶ全3部作をメガCDに完全編集！ゲーム史上初！メガCDだから可能、総音声編集5時間!!オール・キャラ総登場！個性豊かな超豪華声優陣を起用!!

3月発売予定　MEGA CD

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

KONAMI







コナミが世に問うMDソフト第一弾は、ギャルゲーならぬカメゲー。ユニークキャラ続出のHIPでダイナマイトなポップ・アクション。だから、以下のようなメガドラ・ユーザーにおすすめしたく思います。

①大量に出現する敵どもを、ひとりでけちらす爽快感がお好きな方
②大量に出現する敵どもを、ふたりでけちらす連帯感がお好きな方
③やっぱり格闘ゲームは、キャラのハデな動きと大ゲサなリアクションが命なのよ、と妙なこだわりを持っている方
④ヘンなゲームが好きだ。でも良質なゲームも好きだ。と、いう方

どうです。心あたりのある方、とりあえず「カメゲー」をお試しあれ。



コナミ株式会社
東 京 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大 阪 支 店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30



メガのカメ。

メガドライブ初陣、臨戦態勢。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® RETURN OF THE SHREDDER

好評発売中　6,800円(税別)

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

ビデオでも臨戦態勢！

ミュータント
ニンジャ
タートルズ２

12月26日レンタル開始！
字幕版・日本語吹替版
同時発売
(16,000円税抜)
フォックスビデオ
ジャパン㈱より



16BITマシンの複数接続に威力を発揮。



GAMESELECTOR™AV ゲームセレクタ

★AV出力のゲーム機やビデオ機を、4台までワンタッチ切換可能。
★ステレオ音声対応・AVケーブル付属　　好評発売中 4,800円



KOEI



最強の敵、出現。

これがウォーシミュレーションだ!!

彼方から迫り来る鋼の車体。はたして敵か、味方か……?
極寒のヨーロッパで、灼熱のアフリカで日夜続く激しい戦い。
枢軸軍と連合軍、勝利の旗を手にするのはどちらか——
白熱のWWⅡゲーム、ここに堂々登場。この迫力、確かめてほしい。

［メガドライブ版 スーパーファミコン版 1993 1·16 発売予定］

WWⅡゲーム

ヨーロッパ戦線





メガドライブ版/スーパーファミコン版
各:12,800円

※画面写真はメガドライブ版のものです。

- ●パソコン各機種:12,800円~14,800円/withサウンドウェア(CD付):15,200円
- ●スーパーガイドブック:980円(税込) '93年1月発売予定
- ●ハンドブック:1,860円(税込)
- ●CD:KECH-1017:2,900円(税込) 音楽:大野雄二

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

J.LEAGUE

日本プロサッカーリーグ公認 Jリーグオフィシャルゲーム 緊急発売

J.LEAGUE CHAMPION SOCCER

Jリーグ チャンピオンサッカー



SANFRECCE HIROSHIMA F.C
サンフレッチェ広島F.C



Panasonic GAMBA OSAKA
パナソニック ガンバ 大阪



KASHIMA Antlers
鹿島アントラーズ



JEF UNITED
東日本JR古河サッカークラブ



NAGOYA Grampus EIGHT
名古屋グランパスエイト

SHIMIZU S-PULSE
清水FCエスパルス

AS FLÜGELS
全日空佐藤工業サッカークラブ

NISSAN F.C. Yokohama Marinos
日産F.C.横浜マリノス

Verdy YOMIURI
読売日本サッカークラブ

Red Diamonds
三菱浦和フットボールクラブ

Jリーグ、メガドライブでキックオフ。

Jリーグのチーム・選手名が実名で登場する「Jリーグチャンピオンサッカー」。カズやラモスなど、スタープレイヤーたちの特徴をとらえたリアルなアクションとシミュレーションでプレイ。興奮炸裂のサッカーゲームが、いまキックオフ。



■白熱の二人対戦プレー。

最大8名が参加できるリーグ戦で、実際の試合を再現できます。



■戦略性が要求される。

選手一人一人の能力が緻密なデータで表現されている。フォーメーションの選択もできる。



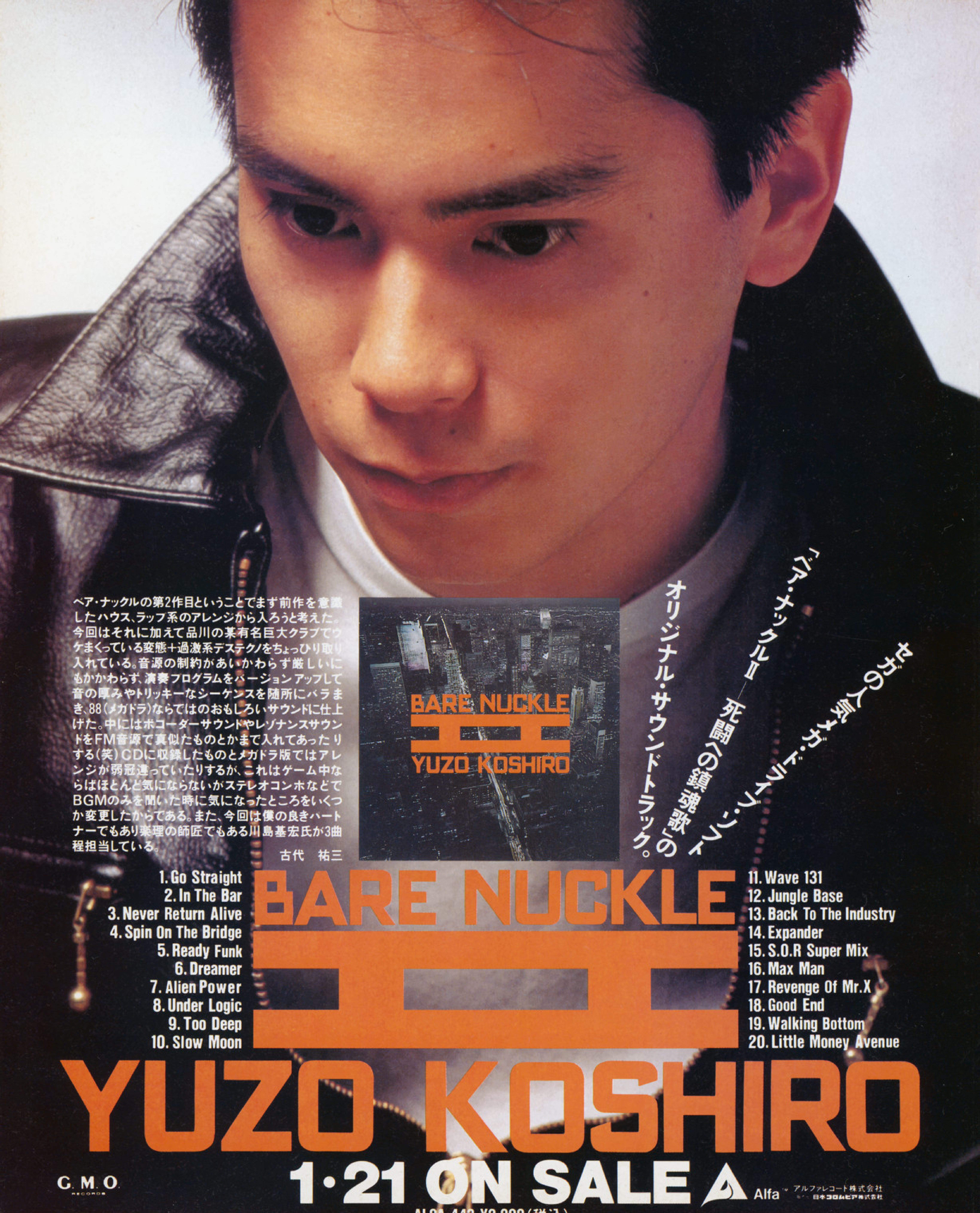
■きわどいジャッジを再現。

アクションリプレイで、決定的な瞬間をVTRのように10秒間、再現できます。

セガ・メガドライブ 4M ROMカートリッジ 平成5年2月26日発売予定 定価7,800円(税別)

企画・開発 GAME ARTS
お問い合わせ 03(3984)1136
総発売元 株式会社 小学館プロダクション

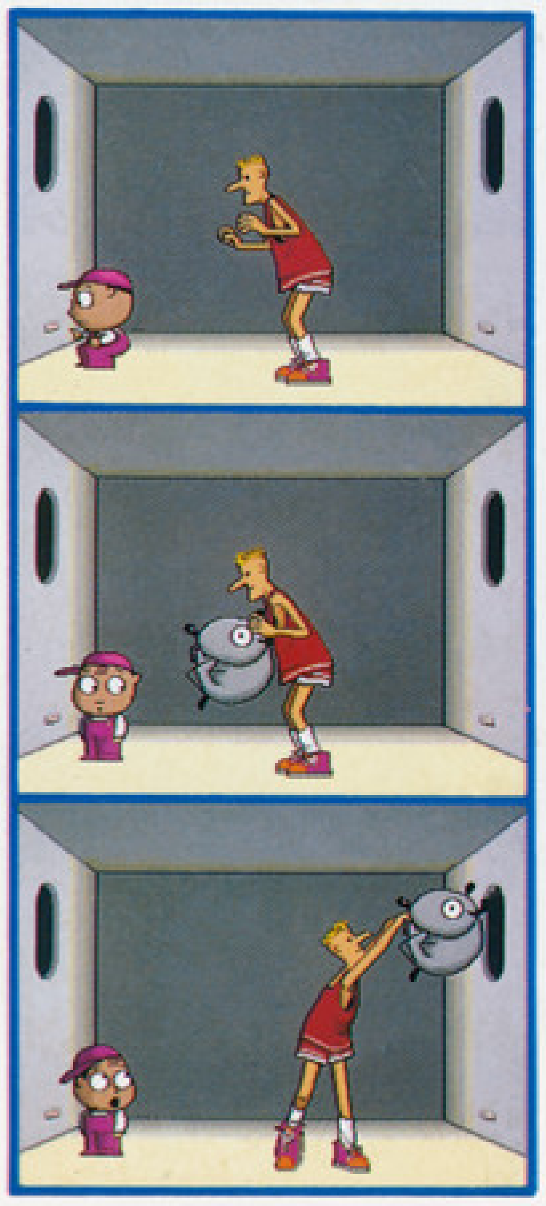
MEGA DRIVE メガドライブ専用



セガの人気メガ・ドライブ・ソフト
「ベア・ナックルII─死闘への鎮魂歌」の
オリジナル・サウンドトラック。
ベア・ナックルの第2作目ということでまず前作を意識したハウス、ラップ系のアレンジから入ろうと考えた。今回はそれに加えて品川の某有名巨大クラブでウケまくっている変態+過激系デステクノをちょっぴり取り入れている。音源の制約があいかわらず厳しいにもかかわらず、演奏プログラムをバージョンアップして音の厚みやトリッキーなシーケンスを随所にバラまき、88(メガドラ)ならではのおもしろいサウンドに仕上げた。中にはボコーダーサウンドやレゾナンスサウンドをFM音源で真似たものとかまで入れてあったりする(笑)CDに収録したものとメガドラ版ではアレンジが弱冠違っていたりするが、これはゲーム中ならばほとんど気にならないがステレオコンポなどでBGMのみを聞いた時に気になったところをいくつか変更したからである。また、今回は僕の良きパートナーでもあり薬理の師匠でもある川島基宏氏が3曲程担当している。
古代 祐三
BARE NUCKLE II
YUZO KOSHIRO
1. Go Straight
2. In The Bar
3. Never Return Alive
4. Spin On The Bridge
5. Ready Funk
6. Dreamer
7. Alien Power
8. Under Logic
9. Too Deep
10. Slow Moon
BARE NUCKLE II
11. Wave 131
12. Jungle Base
13. Back To The Industry
14. Expander
15. S.O.R Super Mix
16. Max Man
17. Revenge Of Mr.X
18. Good End
19. Walking Bottom
20. Little Money Avenue
YUZO KOSHIRO
G.M.O. RECORDS
1·21 ON SALE
Alfa
アルファレコード株式会社
日本コロムビア株式会社


MICRO WORLD
1月29日(金)発売予定
価格8,500円
MEGA DRIVE
の商品は株セガ・エンタープ
セスが SEGA MEGA
DRIVE専用のソフトウェア
社の登録商標 SEGA
の使用を許諾したものです。
キャラクターアニメ総数500パターン!!
だから超リアルなファイト!
本格派対戦型格闘技ゲーム
The KICK BOXING
ザ・キックボクシング
LORICIEL
© LORICIEL
ROUND: 01
8:88
ROUND: 01
8:28
楽しみなモードをデッカク搭載!
SELECT
SEE
QUIT
CANCEL
ROUND: 02
8:24
TRAINING
PLAYER 1
操作性重視/■セレクトヒット・モード■
50種類以上ある技の中から好きな技を13種まで選び、キャラクターのタイプを自由に作れる。“オレだけの必勝パターン”が作れるぞ。
■クマテ・モード■
これぞ格闘!力を試すクマテ(野外試合)の挑戦が受けられる。“真剣勝負で男を上げろ”
熱闘再現/■VCR・モード■
試合の最終ラウンドをビデオさながらにスローモーション・早送り・巻き戻し等の再現が自由自在。“弱点確認、技のチェック”次への作戦を練ろう。
パワーアップ/■トレーニング・モード■
キック・パンチの強化練習、反射能力の鍛錬、スパーリング等と強くなるための必須モード。“技に磨きをかけ、ランクアップだ”
■オプション・ラウンドセレクト■
3ラウンドから12ラウンドまで、5段階のラウンドを自由に選択。
マイクロワールド株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

CONTENTS



カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　縁

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

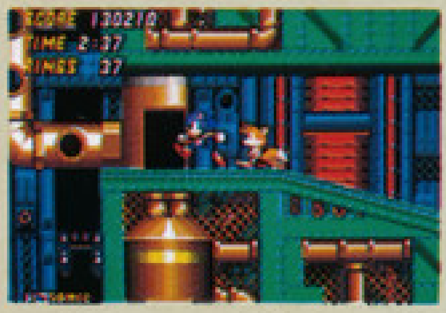
SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!



もうクリアした人も多いだろうけど、今月は待望の「ソニック2」が全世界で大ヒットを飛ばしつつ、見事に1位を獲得してるぞ。その他話題の新作も目白押しに登場して、ファンには嬉しい時期だったね。今年も楽しめそうだぞ。

1位 NEW SOFT ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



3848 POINTS

満を持して登場したソニック2は楽しみ方も満載で堂々の1位だ。ちなみに今月の裏技リーグでは面セレクトなども発見されてるぞ。

セガ／'92・11・21発売／6,800円／ACT／8M

2位 前回1位 ランドストーカー



2255 POINTS

年末にRPGがないせいもあってか、まだまだコンスタントに売れているみたい。向上心旺盛なアクション派にオススメなゲームだ。

セガ／'92・10・30発売／8,700円／A・RPG／16M、B・4

3位 NEW SOFT タイムギャル



689 POINTS

昔のゲーセンフリークにはたまらないLDゲーム移植が3位に。ハードでクリアするとアーケードにあった嬉しいシーンも出るぞ？

ウルフ・チーム／'92・11・13発売／7,800円／ACT／CD

4位 前回2位 ヴィクセン357

おなじみのシステムで遊びやすいけど、終わり方はちょっと…。

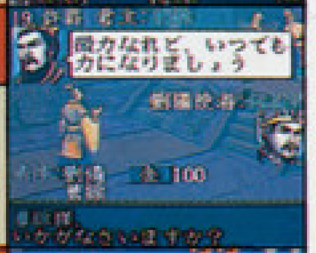
メサイヤ／'92・10・23
8,800円／SLG／8M、B・4
677 POINTS



5位 NEW SOFT 三國志III

パソコンの大ヒット作品だけにデキは保証つき。初心者もOK。

光栄／'92・11・8
14,800円／SLG／12M、B・1
562 POINTS



6位 NEW SOFT チキチキボーイズ

カラフルかつ丁寧な作りで好感の持てる1本。後半はハデだぞ。

セガ／'92・10・16
6,800円／ACT／8M
460 POINTS



7位 前回7位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

2にあわせてか、前作もランクイン。両方ともユーザー必携だ。

セガ／'91・7・26
6,000円／ACT／4M
213 POINTS



8位 前回3位 BLACK HOLE ASSAULT

前作より進化した仕上がりのロボット格闘。なかなか熱いぞ。

マイクロネット／'92・10・23
6,800円／ACT／CD
197 POINTS



9位 前回4位 プロ野球スーパーリーグCD

ストーブリーグの季節でもデータ作成の楽しい実名版なのだ。

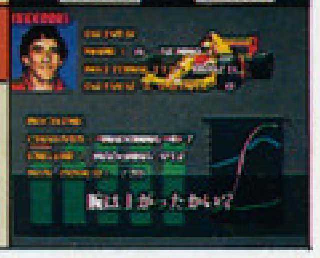
セガ／'92・10・30
7,800円／SPT／CD
182 POINTS



10位 前回－ アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

デキ自体は前作よりも進歩してるけど、セナが不調なのは残念？

セガ／'92・7・17
7,800円／RAC／8M、B・6
134 POINTS



SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

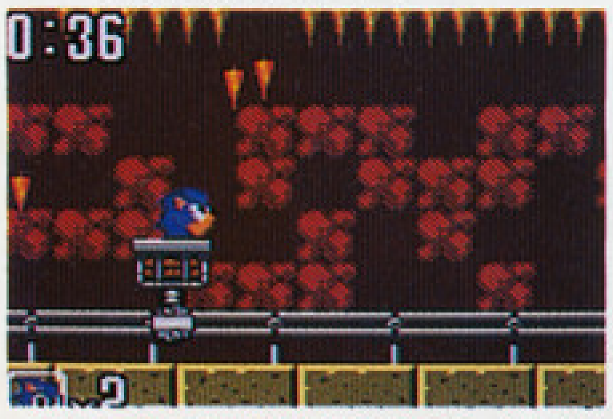
ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

ゲームギアが登場して早くも2年以上になるけど、最近は質のほうも安定してきてるみたいだね。今年も絶好調かな？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	－	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／'92年11月21日発売／3,850円／ACT	537
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ACT	117
3	4	ファンタシースター外伝 セガ／'92年10月16日発売／4,500円／RPG	56
4	－	ぎゅわんぶらあ自己中心派 セガ／'92年6月12日発売／3,800円／TAB	32
5	－	IN THE WAKE OF VAMPIRE シムス／'92年10月23日発売／4,500円／ACT	30

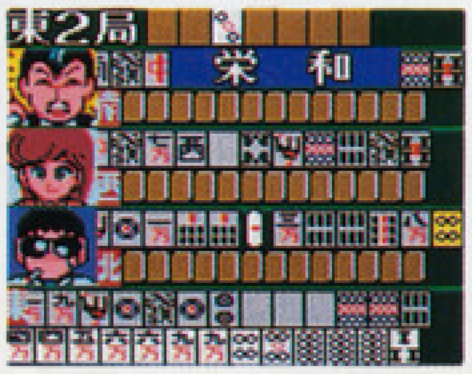
※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は11月1日～11月25日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



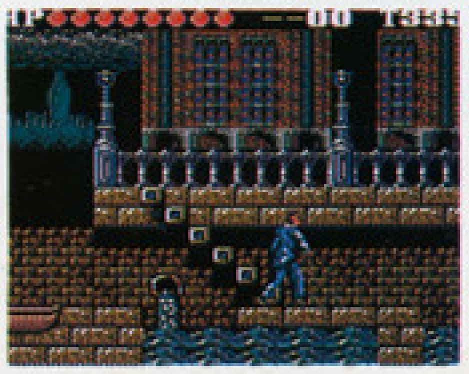
メガドラ版と同時発売のG.G.のテイルスは、残念ながらさらわれ役。少々ムズイよ。

4 ぎゅわんぶらあ自己中心派



定番ゲームだけに息が長いね。面子だって多いぞ。

5 IN THE WAKE OF VAMPIRE



ドラキュラ伝説に挑むアクション。ホラー感覚？

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!



去年は「ファイナルファイト」の移植やコナミの参入など、年のはじめから最後まで話題のつきなかったメガドラだけど、来月あたりからまたデカい移植発表がありそうだぞ。期待して待て!?

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡシリーズ カプコン／VG他	148
2	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	61
3	5	天地を喰らうシリーズ カプコン／VG他	41
4	4	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	39
5	3	コットン セガ／VG	38
6	7	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	36
7	14	ウルフファング データイースト／VG	28
8	20	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	27
9	12	キャプテンコマンドー カプコン／VG	25
10	10	ゼクセウス コナミ／VG	23
11	8	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	21
12	11	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	20
13	9	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	19
14	—	シムシティ イマジニア／パソコン他	16
15	13	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	15
16	15	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	14
17	—	卒業 ジャパンホームビデオ／パソコン	13
18	—	真・女神転生 アトラス／SFC	11
19	16	スナッチャー コナミ／パソコン他	10
20	—	魔導物語シリーズ コンパイル／パソコン	9

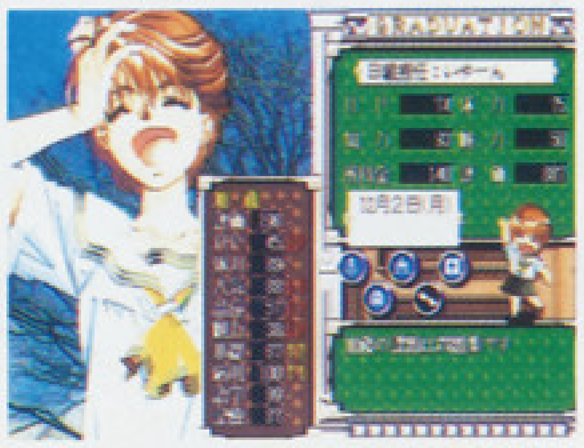
※このポイントは12月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

7 ウルフファング



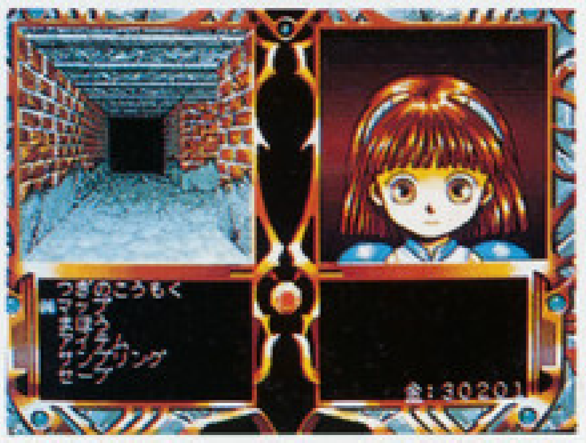
自分好みのロボットを作って戦えるマニア歓喜のアクションゲーム。データイースト色満載だ。

17 卒業



女子高の教師となってタイプの違う生徒を無事卒業に導くカルトなゲーム。第2のシムねーだ。

20 魔導物語



「ぷよぷよ」人気で、キャラネタの「魔導物語」も注目度上昇中。全シリーズ移植ってどうかな?

SHOP DATE

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近はメガドラ版も出たばかりの「ぷよぷよ」がゲーセンで目立ちはじめているけど、こっちは音声が豊富なんだぞ。腕に自信をつけたら挑戦だ。

4 ゴールデンアックス デスアダーの復讐



システム32採用で4人同時プレイも可能になったシリーズ最新作だ。超ド派手!

NEW FACE!

5 コズモギャング・ザ・パズル



ナムコが久々に放つ落ちものパズルゲームだ。爽快感もなかなかだぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	バーチャレーシング	セガ
2	1	ストリートファイターⅡ'	カプコン
3	3	龍虎の拳	SNK
4	—	ゴールデンアックス・デスアダーの復讐	セガ
5	—	コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ

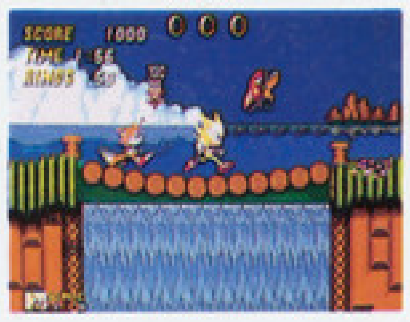
★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム 101・パイ・ロサ

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!



年も明けて気分一新ダッシュで駆けたいメガドラ陣営だけど、とりあえず先月開催された遊星セガワールドでいきなり動いてた作品も多くあって、みんなも続報が気になるところじゃないかな？　今月はいきなり「ナイトストライカー」が５位に急上昇してるし、格闘ものの大作は今後発売されていくしと、ランクの動向は要チェックかもね。来月は大変動がありそうだぞ。

年始ゲームはこいつに決まり！の豪華痛快格闘ゲーム!!

1位（前回3位）ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

セガ／１月14日発売予定／7,800円／ACT／16M



69 POINTS

発売直前でついに１位に立ったベアナII。豪快にして爽快（そうかい）な技の数々には誰もが酔（よ）いしれるはず。年のはじめは殴（なぐ）りモノだ。

ようやく春には楽しめる（？）期待のキャラクターRPG！

2位（前回1位）聖魔伝説3×3EYES

セガ／３月26日発売予定／価格未定／RPG／CD



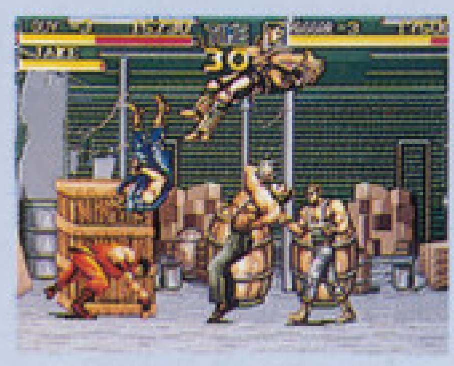
55 POINTS

遊星バージョンには新しいオープニングデモも入っていたけど、そろそろ完成が近づいてきたのかな。遊べる日も近い？

2人プレイで燃える！完璧移植のファイナルファイト！

3位（前回4位）ファイナルファイト CD

セガ／２月26日発売予定／価格未定／ACT／CD



46 POINTS

今回のMEGA-CD版のオープニングにはなんと声優さんの肉声が使用されているのだ。ジェシカのアレも健在だぞ（笑）。

PSシリーズの総決算！新規ユーザーも注目せよ！

4位（前回2位）ファンタシースターIV

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B



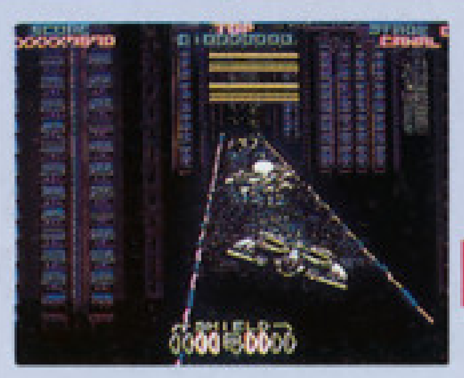
42 POINTS

とりあえず、今年の年末に向けて企画と制作が並行して進められているＰＳIV。近いうちに新情報がドーンと入るかも？

アーケードの興奮が蘇るタイトーの自信作！

5位（前回20位）ナイトストライカー

セガ／発売日未定／価格未定／SHT／CD



22 POINTS

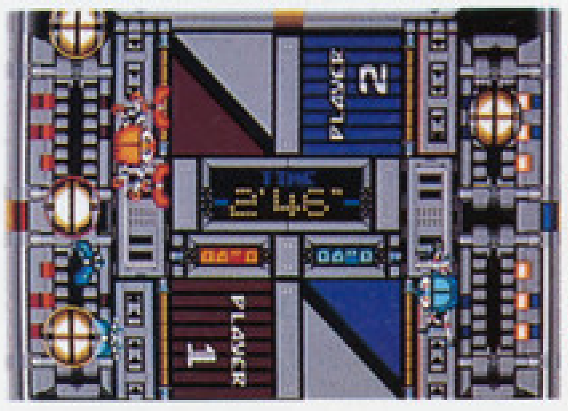
先月の遊星セガでは、かなり先まで動いていたタイトーの切札「ナイトストライカー」。拡大処理でデカキャラも動くぞ。

11位 Jリーグチャンピオンサッカー



話題のＪリーグが早くもゲーム化。実名も嬉しい。

13位 ボールジャックス



単純だけど対戦が熱い球盗りゲーム。なんでカニだ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	7	ゆみみみっくす	ゲームアーツ／１月29日	21
7	8	ロードス島戦記	セガ／発売日未定	19
8	—	ゴールデンアックスIII	セガ／３月予定	17
9	—	スイッチ	セガ／４月予定	16
10	9	シルフィード（仮）	ゲームアーツ／発売日未定	15
11	—	Jリーグ チャンピオンサッカー	ゲームアーツ／２月26日	14
12	12	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／１月予定	13

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	—	ボールジャックス	ナムコ／発売日未定	12
14	11	ラングリッサー2（仮）	メサイヤ／発売日未定	11
15	6	アークスI・II・III	ウルフ・チーム／３月予定	10
16	19	G-LOC	セガ／２月予定	9
17	15	アネット再び	ウルフ・チーム／１月下旬	8
18	—	スーパー大戦略IISCD	セガ・ファルコム／今春予定	7
19	—	ノスタルジアII	シュールドウェーブ／発売日未定	6
20	—	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄／２月25日	5

※このポイントは12月号の読者アンケートハガキをもとに『ＢＥ・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	1月14日	7,800円	セガ/ACT/16M
ヨーロッパ戦線	1月16日	12,800円	光栄/SLG/8M+B・B
ザ・キックボクシング	1月29日	8,500円	マイクロワールド/SPT/8M
F22インターセプター	2月12日	7,800円	EAビクター/SHT/8M
邪神ドラクソス	2月19日	7,800円	EAビクター/ACT/8M
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	2月25日	11,800円	光栄/SLG/10M+B・B
ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦	2月26日	6,800円	EAビクター/ACT/4M
Jリーグチャンピオンサッカー	2月26日	7,800円	ゲームアーツ/SPT/4M
G-LOC	2月26日	6,800円	セガ/SHT/8M
マジンサーガ	2月26日	6,800円	セガ/ACT/8M
バットマン・リターンズ	2月下旬	未定	ゼガ/ACT/8M
スティールタロンズ	2月予定	未定	テンゲン/SHT4M(予)
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	3月19日	未定	セガ/ACT/4M
Out Run 2019	3月26日	8,800円	シムス/RAC/8M
デザート・ストライク(仮)	3月下旬	未定	EAビクター/SHT/8M
GODS	3月下旬	8,800円	ピーシーエム・コンプリート/ACT/8M+B・B
PGAツアーゴルフ(仮)	3月予定	未定	EAビクター/SPT
ブギウギボーリング	3月予定	6,800円	ビスコ/SPT/4M
魔天の創滅	3月予定	8,900円	講談社総研/RPG/8M+B・B
ガントレット	3月予定	7,800円	テンゲン/A・RPG/8M(予)
ザ・スーパー忍II	3月予定	6,800円	セガ/ACT/8M
ゴールデンアックス III	3月予定	未定	セガ/ACT/8M
パワーモンガー(仮)	3月予定	未定	EAビクター/SLG
スプラッターハウス PART3	3月予定	未定	ナムコ/ACT/16M
エイリアン3	4月中旬	6,800円	ビック東海/ACT/4M
騎士伝説	4月予定	9,800円	講談社総研/SLG/10M+B・B
Jリーグプロストライカー	4月予定	未定	セガ/SPT/8M+B・B
ロードライアット	4月予定	未定	テンゲン/RAC
ジェームズ・ボンド	4月予定	未定	テンゲン/ACT
魔神転生(仮)	5月予定	未定	シムス/ACT/8M
エスペランザ(仮)	今春予定	未定	セガ/SHT/8M
バトルマニア2	今夏予定	未定	ビック東海/SHT
ファンタシースターIV	年末予定	未定	セガ/RPG/8M以上+B・B
ボールジャックス	未定	未定	ナムコ/SPT/2M
ターミネーター	未定	未定	セガ/ACT
ターミネーター2	未定	未定	セガ/SHT/8M
ミック&マック ザ グローバルグラディエイターズ(仮)	未定	未定	セガ/ACT
バトルトーズ	未定	未定	セガ/ACT/4M
ゼノン2	未定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート/SHT/8M
メガロマニア	未定	未定	CRI/SLG/8M
メタルファング	未定	6,800円	ビクター音産/RAC/4M
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ/ACT
ああ播磨灘	未定	未定	セガ/SPT/8M
ビートフォース	未定	未定	サミー/ACT/8M
ディープスキャナー	未定	未定	サミー/ACT/8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン/SHT/8M
洗脳ゲームTEKI・PAKI(テキパキ)	未定	未定	東亜プラン/PUZ/2M
スノーブラザーズ	未定	未定	東亜プラン/ACT/8M
バンパイア(仮)	未定	未定	シムス/ACT/8M
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ/SLG/8M+B・B
チャックロック	未定	未定	セガ/ACT/4M
クラスティーズ ファン ハウス(仮)	未定	未定	セガ/PUZ
ザ シンプソンズ パートVS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ/ACT
マルチ野球'93	未定	未定	セガ/SPT/8M+B・B

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
ゆみみみっくす	1月29日	7,800円	ゲームアーツ/ADV/CD
シムアース	1月下旬	未定	セガ/SLG/CD
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士	1月下旬	6,800円	セガ/RPG/CD
アネット再び	1月下旬	7,800円	ウルフ・チーム/ACT/CD
ニンジャウォーリアーズ	2月26日	7,800円	タイトー/ACT/CD
ファイナルファイト CD	2月26日	未定	セガ/ACT/CD
Aランクサンダー	2月下旬	7,400円	RIOT/ADV/CD
ジャガーXJ220	2月予定	未定	ビクター音産/RAC/CD
デバステイター	2月予定	未定	ウルフ・チーム/ACT/CD
アークスI・II・III	3月予定	未定	ウルフ・チーム/RPG/CD
聖魔伝説「3×3EYES」	3月26日	未定	セガ/RPG/CD
サイボーグ009	3月予定	7,800円	RIOT/ACT/CD
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	3月予定	未定	セガ/ACT/CD
三国志III<MEGA-CD版>	3月予定	14,800円	光栄/SLG/CD
ウイングコマンダー	3月予定	未定	セガ/SLG/CD
ハイムドール	3月予定	未定	ビクター音産/RPG/CD
アルシャーク	3月予定	未定	ポリドール/RPG/CD
モンキー・アイランド	3月予定	未定	ビクター音産/ADV/CD
らんま1/2 〜白蘭愛歌〜	4月予定	未定	メサイヤ/ADV/CD
Vay〜流星の鎧〜	4月予定	7,800円	シムス/RPG/CD
ポップンランド	4月予定	未定	シュールド・ウェーブ/ACT/CD
スイッチ	4月予定	未定	セガ/ADV/CD
幻影都市	今春予定	未定	マイクロキャビン/RPG/CD
いしいひさいちの大政界	今春予定	未定	セガ/SLG/CD
笑ゥせぇるすまん	6月予定	未定	セガ/ADV/CD
F1サーカスCD(仮)	6月予定	未定	日本物産/RAC/CD
リアルファイターズ	7月予定	未定	セガ/ACT/CD
アイ・オブ・ザ・ビフォルダー	7月予定	5,800円	ポニーキャニオン/RPG/CD
電忍アレスタ2(仮)	今秋予定	未定	コンパイル/SHT/CD
ハイパーロードモナーク	今秋予定	未定	セガ・ファルコム/SLG/CD
スーパー大戦略III SCD	年末予定	未定	セガ・ファルコム/SLG/CD
ロードス島戦記	年末予定	未定	セガ/RPG/CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ/RAC/CD
シルフィード(仮)	未定	未定	ゲームアーツ/SHT/CD
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー/SHT/CD
ノスタルジアII	未定	未定	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
銀河鉄道999	未定	7,800円	RIOT/ADV/CD
狼兵(ランピン)(仮)	未定	未定	シムス/ACT/CD
ポリゴンゴルフ(仮)	未定	未定	シムス/SPT/CD
RPG(仮)	未定	未定	シムス//RPG/CD
シスターソニック(ぽっぷるメイル SCD改)	未定	未定	セガ・ファルコム/RPG/CD
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム/RPG/CD
イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	未定	セガ・ファルコム/RPG/CD
ウルフチャイルド	未定	未定	ビクター音産/ACT/CD
THE IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット/SLG/CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI/RPG/CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト/VCS/CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン/RPG/CD
テラフォーミング	未定	6,800円	パック・イン・ビデオ/SHT/CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産/RPG/CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社/RAC/CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ/SLG/CD
HAMMAR	未定	未定	セガ/CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
レミングス	2月5日	3,500円	セガ/PUZ/2M
ウィンブルドン	2月26日	3,200円	セガ/SPT/1M
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	3月19日	3,800円	セガ/ACT/4M
ぷよぷよ	3月19日	未定	セガ/PUZ/2M
サッカー(仮)	3月予定	4,500円	シムス/SPT/2M
シャイニング・フォース外伝シナリオ2	4月予定	5,500円	セガ/RPG/4M+B・B
ゴルフ(仮)	未定	4,500円	シムス/SPT/2M
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト/SHT/2M
ああ播磨灘	未定	未定	セガ/SPT

BE・メガ編集部 チェック!!

躍進の92年も終わり、新たな予感を感じさせる93年は、またまた面白いネタが出てきそうだぞ。

まずは去年末に発表されて話題を呼んだ6ボタンパッドだが、もしかしたら今月の下旬には発売が開始されるかもしれないのだ。やや小さくて持ちやすそうなこの新パッド、ダッシュ野郎(?)は要チェックだぞ。また先月号でいきなり話が出てきた「バーチャレーシング」の移植だが、こちらは対任天堂対策としてか、高性能DSPチップを搭載した移植、との噂が出ているのだ。ここらへんも新たな展開として要注目だ。そのほか、アメリカでの「ソニック3」始動のウワサも含め、今年もメガドラは期待できるぞ。

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
ARPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンバセーションソフトウェア/B・B:バッテリーバックアップつき

新春特別伝言板 ソフトメーカー 年賀状



セガ・エンタープライゼス

新年あけましておめでとうございます。いよいよ大型のCDソフトがこれから続々出てきます。今年はMEGA-CDを持っない人は、「BEEP／」の誌面についていけなくなりそうです？

EAビクター

読者のみなさん、新年あけましておめでとうございます。さて、EAビクターは、今年も超面白い舶来ソフトを怒濤のようにリリースしていきますので、みなさん応援してね。ではまた。（谷本）

ウルフ・チーム

もう平成になって5年目なんだー。時がすぎるのは本当に早いよねえ。こももももウルフに入社して、もうすぐ3年目……。今年もがんばって広報のお仕事をするので応援してちょーだいネ／（こもも）

ガウ・エンターテインメント

あけましておめでとうございます。今年はみんなの期待にそえるような楽しいゲームをリリースしていきます。まだ出来たてのホヤホヤの会社なので、よろしくお願いします。

クライマックス

'93年以降、ゲーム界は大きく変わります。キーワードは〝3D〟と〝バーチャル〟。それは、技術と芸術が融合したまったく新しいメディアの誕生でもあります。クライマックスの挑戦の始まりです／

ゲームアーツ

謹賀新年／ '92年アカデミー賞で「LUNAR」が5つも賞をいただいてありがとうございました。今年もみなさんに認められるいいゲームを創っていきますので、乞うご期待&応援よろしく／

光栄

早いモノで「信長」でメガドラに参入して約1年。みなさん、光栄ゲームはいかがですか。ご意見ご要望を吸収しながら、今年も良質な作品を創っていきますので、ご声援よろしくお願いします／

ソフトビジョン

あけましておめでとうございます。今年は絶対MDで大ヒットソフトを開発するぞ〜／ そして、宝くじを当てて億万長者になって世界旅行をして……。じゃっ／
（ソフトビジョン まりまり）

コナミ

あけましておめでとうございます。今年はMDに力が入るコナミですが、1年間どんなゲームを出そうかなって考えると楽しくなります。コナミファン、MDユーザーのみなさん必死についてきてね。

講談社総研

新年あけましておめでとう。今年は発売が延びている、「魔天の創滅」と、「騎士伝説」も春先には何とか発売しようと正月も返上してがんばっています。「騎士伝説」はキャンペーンもありますよ。

コンパイル

ワハハ、みんな元気かな。昔から笑う門には福来たる、というとおり笑いは健康にも良いぞ／ さて今年は笑いの中に密かな野望を詰め込み、最高品質のソフトを世に送り出すぞ／ 期待してくれ／

サミー

あけましておめでとうございまぁ〜す。みなさん初日の出は見に行きました？ 僕は見に行った事があるんだけど、すごく綺麗でした。お薦めは、千葉の犬吠崎です。今度は1年後ですけど……。

CRI

あけましておめでとう／ 昨年は3本のタイトルを発売して、ダイナとスピボーが読者レースで、AとBにランクイン。今年もみなさんに高い評価をもらえるようにがんばります!!

G-SAT

新年明けましておめでとうございます。ようやく2年目に入って、小社としても〝とんでもなくオモシロイ〟というのをテーマに開発を進めます。みなさんの声を待ってま〜す。

シムス

あけましておめでとう。初のCDソフト「クイズ殿様の野望」は皆さん買っていただけましたか？
今年のシムスは、皆さんがびっくりするような大ニュースがあるかも知れないよ。期待しててね。

シュールド・ウェーブ

おめでとうございます。みなさん、お正月はいかがでしたか。シュールド・ウェーブは、去年1年間沈黙を守りましたが、今年はパワー全開でいきます。あっと驚くタイトルも発表できそうです…？

セガ・ファルコム

おまたせ／ 今年はいよいよセガ・ファルコムのソフトが登場します。みんなに楽しんでもらえるよう、スタッフは初詣に行っておせちを食べて栄養つけました（あ〜、幸せ）。どうぞよろしく／

ソニック

あけましておめでとうございます。年末に発売された「シャイニング・フォース外伝」は、もうクリアしましたよ……ね？ 今年も、外伝の続編やメガドラ版フォース2などの制作で忙しい1年になりそうだなぁ。（高橋）

タイトー

新年明けましておめでとうございまする〜。今年はどんな年になるのでしょうかと、毎年言ってますが、必ずタイトーが活躍する年になるでしょう、と思いつつ新年の挨拶でした。（かーしま）

データウエスト

賀正。さて、ついに発売された「AYA」、いかがでしたか？ データウエストに年賀状をくれた人、どうもありがとうございます。今年もがんばろうと思いますので、応援してくださいまし。

テンゲン

A HAPPY NEW YEAR!! 2000年まであと7年。その頃テンゲンは月1本良いソフトを出し、でっかい自社ビルをババ〜ンと建て、プロ野球チームの1つも持っている…か!? 今年もよろしくね。

東亜プラン

A HAPPY TOA YEAR。あけましておめでとうございます。また1つ年の重さを感じてマス。なんて心の寒い新年なんでしょ…。でも、今年の東亜プランはポッカポカ〜。今年もよろしく／

ナムコ

あけましておめでとうございます。今年は「スプラッターハウスPART3」「ローリングサンダー3」と、うれしいスリー三昧。さらに深くなったうまみが、いたるところにしみてます。（ぱいん）

日本物産

あっはっぴーぬーいやー!! 6月に発売予定の「F1サーカスCD（仮）」の開発のために正月返上を強制された関係者の皆様へ、ここに謹んで新春のお慶びを申し上げます。合掌…じゃなくて賀正／

パックインビデオ

今までにないシューティングを／と意気込んで企画が始まってから、はや1年。今頃発売されているはずが……。期待して待っている数少ない皆様、本当にごめんなさい。絶対面白くするから忘れないでネ。

バリエ

新年あけましておめでとう／ 今年もバリエをよろしく…といっても新作発表のない今…とりあえずぷよぷよ大会でもやるか／「おう／」おいおい…。「スーパーライセンス」でも買ってネ／

ビスコ

明けましておめでとうございます。〝正月といえばボーリング／〟というくらい正月にボーリングはつきものですが（本当かな）、そんなわけで「ブキウギボーリング」をよろしくお願いします。（いっと）

ビック東海

新年あけましておめでとう。平成5年も、ビック東海は全力でガンバリます。予定中の「エイリアン3」「バトルマニア2」にも乞うご期待です。みんなも応援よろしく／

ヒューマン

明けましておめでとうございます。いや〜昨年は何かと話題になったMDですが、今年もそのパワーでいってほしいものですね。え？ アルスラーンはどーしたって？ いやその…あはっあははは／

PCMコンプリート

「ゴッズ」、「ゼノン2」ともに発売日が遅れてしまい、ユーザー、関係者の皆様に大変御迷惑をお掛け致しました。もう暫くお待ち下さい。ああ、バグさえなければなぁ……。Byはぐれキース

ポニーキャニオン

あけましておめでとうございます。本年、初めてメガドライブのソフトをリリースします。タイトルは「アイ・オブ・ザ・ビフォルダー」、MEGA-CDで夏前の発売を目指しています。ヨロシク。

ポリドール

おめでたうだす／ 今年わ、ビジュアル等のシステムをば強化した「アルシャーク」でガンバっていきたひと思いやす。てなわけで、応援ヨロスク／（編集部注・原文ママ）〈ポリドール・大TORA〉

マイクロキャビン

あけましておめでとうございます／ 1年なんてあっという間ですネ。ホント。早いなぁ……。
ゲームの世界もさまざまに変化しているけど、来年の今ごろはどんなふうになっているのだろう？

マイクロネット

明けましておめでとうございます。雪の下で寒い寒い毎日をすごしている私たちですが、みなさんに楽しんでもらうゲームを作るため、毎日ガンバッています。今年もマイクロネットの応援よろしく／

マイクロワールド

新年あけましておめでとうございます。今年は酉年。飛ぶぞー!!「ザ・キックボクシング」も今月末、ついに出るぞー。これがスゲーゲームなんだ。お餅でも食べて、もーちょっと／ 待っててください。

メサイヤ

あけましておめでとうございます。新春第1報です。MEGA-CD版「らんま1/2」を4月に発売します。映画を観てる感覚でできるノンストップアクションのアニメーションアドベンチャーゲームです。

RIOT

あけましておめでとうございます（月並み／）。Aランクサンダー、009のリリースも、もうすぐ。今後のタイトルも現在企画中です。今年もぜひRIOTの新作に期待してくださいね。（カサ）

リバーヒルソフト

寒風吹きすさぶ福岡の地より、新年のごあいさつでございます。さて、GG版「フェイスボール2000」ですが……あ〜、いましばらくお待ちくだされ……。今年もよろしくお願いします。

★今月は年始号特別企画として、メガドラ関係でソフトの発売を予定しているメーカーさんに年始のごあいさつをいただいてみたぞ。去年と比べてだいぶ顔ぶれも変わったみたいだけど、なにはともあれ各社さんの今年の活躍を期待したいね。もちろんBEメガも去年以上に頑張って、みんなのためになる情報を提供していくつもりだから、今年も1年間ヨロシクね。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース



BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

メガドライブにとって劇的な事件の多かった'92年も終わり、いよいよ新しい年を迎えたドッグレース。今年も読者レースとともに、メガドラユーザーの指標となるべくガンバルぞっ！ 専門誌だって増えてるけど、とりあえずソフトのほうも盛り上がるといいよね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAG…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。

なお、このコーナーは完成品、および80％以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠

1月14日発表

ベアナックルII 死闘への鎮魂歌



セガ／7,800円／ACT／16M

コンティニュー制／2人同時、対戦プレイあり

大好評だったセガのオリジナル格闘ゲームが16メガの大容量を駆使して続編となって帰ってきた。全8面を4人で闘い抜きアダムを救出しろ！

平均オッズ 8.5

2枠

1月16日発売

ヨーロッパ戦線



光栄／12,800円／SLG／8M

バックアップ(2)／2人対戦プレイあり

光栄WWIIシリーズ第2弾の移植作。第2次世界大戦時のヨーロッパを舞台に、連合国と枢軸国軍が6つのシナリオで激突する。名将と共に戦え。

平均オッズ 5.75

Game Beginner Girl　青山ようこ



年賀状は必ず手書きなのですが、今年はついに100枚の大台にっ！ 自分が、手書きのものをもらうとウレシイので、つい手書きにしてしまうんですよね。でもさすがに500枚とかになったら無理かなぁ。

ベアナックルII：キャラの動きがカッコイイ、必殺技が派手！ 期待以上のデキです。私のお気に入りのブレイズは前作ではイマイチ弱かったけど、今回は波動拳のような技があるので、急に強くなってるし。体力の減る技だけど、爽快なんだよね。サミーのワンパクせっかんは必見！ **9**

ヨーロッパ戦線：とにかく第2次世界対戦の状況を詳しく理解していることが一番重要です。「あの時こうすれば戦況が変わっていたのでは？」という感じで、自分の考えた作戦で歴史を変えたいという人にオススメです。戦闘やヘックスも賛否があると思うけど、ちょっと大変だなぁ。 **6**

Foreign Game User　OLIX光治



見て来ましたよオーパス3。最初はイマイチのれなかったけど、お酒が入るにつれて、狂ったようにはしゃぎまわっちゃったな。原稿を書いている今日は、これからP-MODELのライブがあるのだ。

ベアナックルII：格闘モノもそろそろなぁ…、とか思っていた時に出たのがコレ。デキ自体はアーケードなみの水準があるくらい面白い。キャラも技も増えているし、すべてが前作より大きくグレードアップしてる。古代祐三氏のBGMもハウスであいかわらずノリがいいしね。買いだよ。 **8**

ヨーロッパ戦線：「提督」同様超本格派のシミュレーションなんだけど、アレと比べるとだいぶ遊びやすくなってる気がする。でも、あいかわらずマップ上での部隊が数字だけで表示されるのはイカン。せめてシンボル化すれば親しみやすいのに。全体に地味でとっつきにくいのも残念。 **6**

Game Mania Group　ハイローラーズ



バロローム！ 新年のあいさつは久しぶりのバロムI様がつとめさせてもらうぜ。ちなみに渋谷元帥は、フランス帰りの疲れを癒すため今月は1回休みだ。今年1年作山軍曹とともに大暴れするぜ！

ベアナックルII：16メガだけあって、敵はデカイし最高6人も出るしとサスガにスゴイ。音声合成はやや聞き取りにくいが、ゲームはかなり面白いぜ。前半の展開が少々長いのは気になるが、殴りものの楽しさは満点に近い。対戦などファイナルファイトにない楽しみも満載だぞ！(超) **8**

ヨーロッパ戦線：信長、三國志、ジンギスカンはいわゆる〝光栄三部作〟と呼ばれて評価が高いのだが、こっちのWWIIシリーズはどの機種も評判はイマイチのようだ。要は全体的にとっつきにくい点に問題があるのだが、そこらへんは好みだしな。でも将軍たちはカッコイイぜ。(作) **6**

General Game User　ジャムおじさん



このあいだの遊星セガワールドへは僕の息子と行ってきたけど、予想以上の人混みにビックリ。家族連れに、カップルにとセガユーザーも多様化したものだなあと、感心した。今年もメガドラは楽しみ！

ベアナックルII：セガの続編はハズレが多いけど、これは見事なデキ。多彩な技はストIIからのアレンジも目立つんだけど、ここまで豪快にやられると逆に痛快なものがあるね。ラストが前作と同じ展開なのは残念だが、手軽なノリで爽快に遊べる久々の快作だよ。でもマックスはなあ…。 **9**

ヨーロッパ戦線：「提督の決断」と同じシリーズだけど、将軍のパラメータ設定を自分でしなければならないシステムはあいかわらずとっつきにくいね。部隊が数字表示しかされず何のユニットか判別できない点も、リアルタイム制とともにキツすぎる。もう少し配慮があればなあ。 **5**

3枠

1月29日発売

ザ・キックボクシング



マイクロワールド／8,500円／SPT／8M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

50以上ある技から13種までを選び、自分だけのキャラを作れる格闘ゲーム。トレーニングやリプレイモードつき。キックの頂点を目指せ。

平均オッズ 6.0

私が子供の頃、ブームだったキックボクシング。最近ではＴＶでも滅多にお目にかからなくなってしまったけど、まだまだファンはいるんじゃないかな？ 単純そうなスポーツだけれど、このゲームで50種類以上の技があるとわかってビックリ。うーん、奥が深そう？ **6**

まるであの名(迷？)作「カラテカ」や「武道館」のような細かい動きが魅力。だけどゲーム自体もこれらのゲームに似ているのはちょっとね。いちおうトレーニングモードとかもついて遊びの部分もあるけど、もう少し種類がほしかったところ。もっと遊びがあればな。 **5**

ボクシングというより打撃系格闘戦と見たほうが面白い。相手にキックやパンチがヒットした時の爽快感はなかなかだぞ。動きを追求したため操作性が犠牲になっているのは悲しいが、本物の格闘技が好きなら対戦が熱い。バタ臭さを我慢すれば結構イケるぞ。(作) **7**

動きがとにかくいいし、得意技の選択で個性を作れる点も面白い。公式ルールに則ってて、レフェリーチェックが厳しいってのも、凝ってるね。でも、肝心のゲーム自体は、対戦相手にあまり違いが感じられないし、技の駆け引きもイマイチ。全体的にも地味だしなあ。 **6**

4枠

2月26日発売

Jリーグ チャンピオンサッカー



小学館プロ／ゲームアーツ／7,800円／SPT／4M

パスワード制／8人まで対戦可能

スポーツ界の話題を独占中の日本プロサッカーことＪリーグ公認の本格サッカーゲームが早くも登場。10チームから選択しリーグを勝ち抜く。

平均オッズ 6.5

プロ野球ゲームは実名使用まで時間がかかったけど、Ｊリーグは最初から実名でできるのがウレシイね。リアルなグラフィックにはビックリしたけど、動きはイマイチぎごちない気もするかな。でもあのカズやラモスを自分で操作できちゃうってのは気持ちイイ(笑)。 **7**

グラフィックなどは水準以上だし、操作感覚も悪くない。でもプレイしていくうちに、パスが通りにくいのと、相手のボールを奪いにくいことなどが気になってくる。ここらへんは、ゲーム自体が大味っぽいのが原因なんだろうけど、もう少し演出的にハデならねぇ…。 **6**

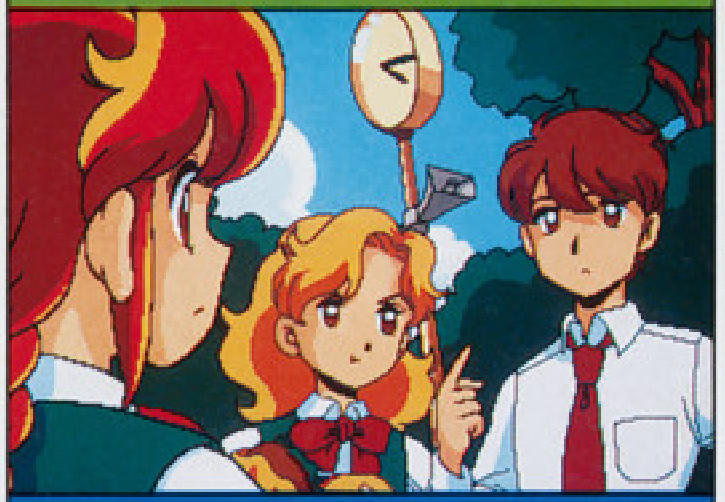
いまなにかと話題のＪリーグだが、ゲーム化が早いよな。チームと選手が実名てのはやっぱ嬉しいもんだぜ。ただしカズだラモスだといっても、画面上の絵や動きはほとんど変化がないから感情移入はイマイチない。選手の動きが単調で攻撃的でないのも残念だ。(作) **7**

もとは海外ゲームのシステムを使っているらしいけど、操作性はかなり大ざっぱな感じがするね。パスの操作自体が難しいので、パスワークよりもドリブルで抜く楽しみのほうが中心になっちゃうしね。全体的に選手の魅力もイマイチ出てないから熱烈ファン向けかな。 **6**

5枠

1月29日発売

ゆみみみっくす



ゲームアーツ／7,800円／ADV／CD

バックアップ（5）／1人プレイのみ

総動画枚数約7,000枚、全800カットであの竹本泉の世界が展開されるインタラクティブコミック第１弾。主題歌には高橋由美子を起用している。

平均オッズ 6.75

やっぱり、竹本泉さんの話はおもしろいですね。あの不思議な世界が映像の世界でどう表現されるのか、ちょっと心配(？)だったけれど、かなりよく出来ているのでは？ 楽しみにしているファンも満足できると思うなぁ。思ったより長い時間プレイできるのも嬉しい。 **8**

かわいらしい絵がちゃんと動いて、しかもしゃべるってのはいい。だけど私は残念ながら、趣味じゃないなあ。こういう絵が好きな人で、しかもほのぼのしたい人にはいいかもしれないけどね。でも私はこれといって変わりばえのしない感じがしたな。 **5**

わけがわからず進めないというところがないので、ＡＤＶというより「弟切草」のコミック版て感じ。フルサイズ画面でよく動くのは、とにかくスゴイ。ブッ飛んだノリと絵柄は好みが分かれるかもしれないが、ゲームというよりビデオ感覚で楽しめれば問題なし？(超) **7**

思っていたより行動選択シーンが少なく、ほとんどアニメを鑑賞するのに近いゲームになってるね。テレビのフルサイズを使ってアニメさせ、声も同時に出しているのはたいしたものだけど、ゲーム性がほとんどないのは賛否があるはず。基本的に竹本ファン向けだね。 **7**

6枠

1月下旬発売予定

シムアース



セガ／価格未定／SLG／CD

要RAMカセット／1人プレイのみ

地球、金星、火星といった惑星を舞台にして、環境を整え生物を進化させていく惑星環境シミュレーション。シナリオは8、マウスにも対応予定。

平均オッズ 5.75

とにかく地道に進めるゲームだけに、声が入ってちょっぴりウレシイ。他機種版のものはパソコンの98版しか見たことがないのですが、グラフィックはやはりMEGA-CD版のほうがキレイ。とにかく手ごたえのあるＳＬＧがやりたい！という人にはうってつけですよ。 **7**

そもそもマルチウィンドウが困難なマシンで、このゲームを再現しようということに疑問を感じる。実際このゲームで遊んでいても、Mac版で遊んだときの快適な感覚は味わえなかった。もっと大胆で、センスのいいアレンジがほしかった、と言うのは贅沢な話かな。 **5**

やはりこのゲームはマルチウィンドウを開きながらやれないとツライよね。ただでさえ〝惑星の環境を管理する〟というとっつきにくいゲームなんだから、操作性が悪いとどうもなあ。声のナレーションだけでなくもっとやる気を起こさせる移植がほしかった。(超) **5**

ゲームというより、かなりシミュレーション性の高い作品だが、火星とかの簡単な惑星でやれば一般の人もそこそこ楽しめるんじゃないかな。とくにゼロから始めて生命なんかが発生したりすると、けっこう感動もできるしね。音声説明はいいけど、移植はイマイチかな。 **6**

7枠

1月下旬発売予定

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～



セガ／6,800円／F・RPG／CD

バックアップ（3）／1人プレイのみ

闇の魔導士ヴェロネーゼを倒すため善悪4人の聖王が立ち上がるフォーメーションRPG。ペシャワールの平和を目指し23のマップを攻略する。

平均オッズ 6.5

とにかくアニメーションの豊富さにビックリ！ 戦闘シーンも動くしね。でもゲーム自体の内容は、見かけと違ってかなりハードなＳＬＧて感じ。「マスターオブモンスターズ」と「ファイヤーエムブレム」のような雰囲気。物語部分も、ＳＬＧをじっくりやるタイプね。 **7**

いわゆるタクティカルＲＰＧのシステムを取っているんだけど、物語が壮大な反面いくつか気になる点も目立ってしまってるね。とくに絵柄が統一されていないアニメデモ、戦闘シーンや各行動時のディスクアクセスの多さなどはちょっと…。オリジナリティもイマイチ。 **6**

４人のキャラを選んで違ったストーリーを体験できるのはいい。敵の思考速度もけっこう速くていいのだが、システムが少々地味で古くさい感じがしてならない。確かに召喚部隊の用途の広さなど自由度も高いのだが、今どき背景が真っ黒な戦闘シーンはないよな。（作） **6**

聖王が８人から４人に減ったとか、開発に長い期間がかかったとか、とにかく紆余曲折の末にできたダークだけど、オープニングのうまさなど世界観の構築はまずまずだね。メイン画面は地味めだが、腰を据えればじっくり遊べそうだしね。でも気になる点も多いかな。 **7**

8枠

2月5日発売

レミングス



セガ／3,500円／PUZ／2M

パスワード制／2人対戦プレイあり

ネズミのレミングたちを制限時間内に出口へ導くアクションパズルの名作がG.G.にも完全移植。8つのコマンドを駆使して全面クリア目指せ。

平均オッズ 7.0

すでにいろんなハードで出ているし、ハマッた人も多いゲームだけに、G.G.でどこでも気軽に遊べるようになったのはいいことじゃないかなぁ？ 早足で歩くレミングたちにカーソルを合わせるのは、ちょっとコツがいるかもしれないけれど、慣れてしまえば大丈夫です。 **7**

これは驚き。ゲームギアの小さな画面にもかかわらず、しっかりレミングスの面白さが味わえるとは。さらにあの「oh no！」ボイスもちゃんと入ってるのがいいよね。他機種版を持っていない人なら、もう間違いなく買いでしょ。パズル好きならなおさら買いだ。 **8**

メガドラ版よりいいかもってくらい良い。解像度の低いG.G.でもそれなりに遊べるし、操作性はともかくきっちり移植した根性に拍手。でも爆発のとき肉片が飛び散らないのは×。あとパスワードよりバックアップのほうがハンディマシンには向いていると思うが。（超） **7**

全体は悪くないが、G.G.版はコマンド操作が意外と面倒臭くて、初心者にはツライかもね。ハードの制約上、レミングたちは20匹ほどしか出てこないけど、移植のデキがいいから許せるかな。でも、ただでさえ小さいゲームなのにわざわざG.G.にしなくてもって気もする？ **6**



from BEメガ編集部

おめでたい年初のドッグレースは、ジャンルもうまくバラついてたうえに、デキのほうも水準以上といえるものが並んだみたいだね。とりあえず「ベアナックルII」が１番人気だけど、これ以外のものだってそれぞれに味のあるラインナップとなってるぞ。来月は大物ソフトも登場か？

ベアナII がピカイチ！

今月のイチ押しは、断然「ベアナックルII」ですね。例にもれず格闘ゲームは得意ではないのですが（笑）、これはウマイ人とプレイすれば、かなり楽しめますからね。技も個性的だし、ド派手になったのが嬉しかったなぁ。「ダークウィザード」はかなり手ごたえがあるゲームなので、できればＳＬＧの得意な人にやってほしいかな。今月は大好きなテキスト型のＲＰＧがなかったのは残念でしたが、来月に期待します。

GGもまだいけるよね

本数こそ少ないものの、今月は好みが合えばかなり面白いような気がする。まず格闘アクション野郎なら「ベアナックルII」だし、シミュレーションマニアを自称する人なら「ヨーロッパ戦線」だ。「ゆみみみっくす」はMEGA-CDユーザーならおさえてもいいのかな？ しかし、案外一番面白かったのは「レミングス」かもしれない。これならゲームギアがほしくなるほど、忠実で遊びやすい移植だよ。

年始はスポーツと格闘

明けましておめでただぜ。すっかりこの場所が気に入ってしまった作山軍曹だ。今回のイチ押しはなんといったって「ベアナックルII」だろうな。アクションユーザーはお年玉をはたいてでも買わねばいかんぞ。あとバロム１の野郎は「ゆみみ」も買うと言ってたが、そこらへんは好みにまかせるぜ。あと、肉体スポーツ派の俺としては「Ｊリーグ」「キックボクシング」あたりも気になるが、とりあえずファン向けって感じだ。

ゲーム格闘元年かな？

まずは今年１年のはじまりにふさわしいラインナップとなった今月の８本。とりあえず、「ベアナックルII」は当然みんなが押さえたいところだろうね。今月の中ではちょっと異色の存在である「ゆみみみっくす」はおじさんの好みに、イマイチ合わない感じもするんだけど、とりあえずこんなソフトもたまにはいいかなってことで押さえとくね。今回はじっくりできるゲームも多いから、みんなの好みで買うといいんじゃない。



読者参加型企画 BEメガ読者レース Vol.23

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は２月４日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

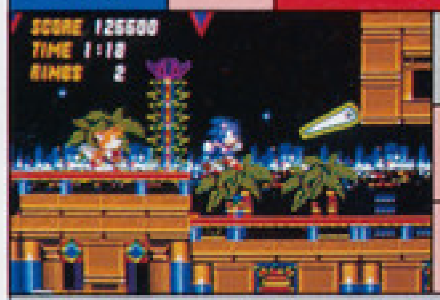
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	9.4426
2	—	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	9.0053
3	—	三國志III	SLG	8.9444
4	1	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8958
5	2	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8607
6	3	シャイニング・フォース	RPG	8.8369
7	6	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6833
8	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6621
9	7	ラングリッサー	SLG	8.6461
10	4	THUNDER FORCE IV	SHT	8.6258
11	8	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5357
12	12	チェルノブ	ACT	8.4166
13	11	アイ ラブ! ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3645
14	13	レッスルボール	SPT	8.3531
15	9	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.3451
16	15	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3306
17	14	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.3249
18	17	レンタヒーロー	A・RPG	8.3213
19	18	ふしぎの海のナディア	ADV	8.3044
20	10	ダイナブラザーズ	SLG	8.3043
21	19	THUNDER FORCE III	SHT	8.3013
22	21	武者アレスタ	SHT	8.2835
23	30	提督の決断	SLG	8.2666
24	20	鋼鉄帝国	SHT	8.2631
25	22	アリシア ドラグーン	ACT	8.2188
26	16	サンダーストームFX	SHT	8.2141
27	25	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.1937
28	23	ワンダーボーイV　モンスターワールドIII	ACT	8.1732
29	—	タイムギャル	ACT	8.1724
30	26	スーパーモナコGP	RAC	8.1368
31	24	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1322
32	27	三國志II	SLG	8.1145
33	28	ベアナックル	ACT	8.1113
34	29	ザ・スーパー忍	ACT	8.0987
35	32	スタークルーザー	ADV	8.0936
36	34	戦場の狼II	ACT	8.0744
37	35	デビルクラッシュMD	PIN	8.0522
38	33	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.0445
39	36	スーパー大戦略	SLG	8.0405
40	31	バトルマニア	SHT	8.0359
41	38	球界道中記	SPT	8.0308
42	39	アウトラン	RAC	8.0264
43	40	重装機兵レイノス	ACT	7.9897
44	41	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9419
45	37	修羅の門	SLG	7.9375
46	44	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.9231
47	43	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.9164
48	45	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.9077
49	42	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPII	RAC	7.9009
50	52	グランドスラム	SPT	7.8775
51	46	ノスタルジア1907	ADV	7.8706
52	48	鮫! 鮫! 鮫!	SHT	7.8236
53	50	バハムート戦記	SLG	7.8096

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1

セガのシンボルが史上最高オッズで見事にリターン! 文句なしの「本命馬」だぞ。

1着 前回 — **ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**



セガ/'92・11・21
6,800円/ACT/8M

全投票平均点	9.4426
本誌の平均点	9.0

現在あるアクションゲームの中では、文句なしにナンバーワンなデキ。スピード感はさらに上がっているし、キャラクターもテイルスの参加で、さらに良くなっている。マ〇オが最高だと思っている人でも、絶対驚かせるほど素晴らしいぞっ! (大阪府・森下恭志・22歳) スーパースピンダッシュのおかげで、前作で不評だったテンポの悪さが見事に解消されており、純粋にスピード感を楽しめる。今回から仲間に加わったテイルスも、なかなかけなげで良い。(埼玉県・東聡樹・21歳) よくここまで詰め込んだと素直に感心しました。でも普通の人では真のエンディングどころの騒ぎではないのが残念です。せめてセーブやパスワードがあったら…。けど、前作ははるかに超えてますよ。(東京都・QXN・21歳) 前作ではスピード感を味わえたのが、せいぜいスターライトゾーンでしかなく、なれてしまうと飽きがきたけど、今度の2は最初からスピード感にあふれてて、よかった。でも、最後まで終わるのにかなり時間がかかるのはあいかわらずなんとかしてほしかった。(熊本県・伊藤純男・16歳) 盛り上がるはずの終盤のステージが、全体の評点を下げてしまっている。とにかくあのノロノロと単調な強制スクロール面以降の演出は納得できない! (兵庫県・川内周二・25歳) 2人がかりでカオスエメラルドを集めて真のエンディングを見たけれど、アレは1人では不可能に近いのでは?…。(新潟県・富永宗嗣・20歳) ★話題のソニック2は史上最高オッズで見事1位に。上下分割面は賛否両論だけど、P.132の面セレ技などは必見だぞ!

◎本命馬紹介2

鼻の差で2位の新感覚RPG。アクションゲーマーもうなるアスレチックな「本命」だ。

2着 前回 — **ランドストーカー～皇帝の財宝～**



セガ/'92・10・30
8,700円/A・RPG/16M,B・4

全投票平均点	9.0053
本誌の平均点	8.0

まず、これほど見事に「高さ」を意識させてくれるゲームがあっただろうかと感心させられた。オープニングや音楽も雰囲気が出ているし、ドンドン引き込まれるシナリオ展開もいい。初心者にはややオススメしにくい難易度だが、久々にハマったゲームだ。(東京都・中山伸治・17歳) 面白い。これほど熱中したのは「レンタヒーロー」以来だ。だが、トラップ等に影が出ないため浮遊物の位置関係がつかみにくく、跳んでみないとわからないことや、エケエケの実がまとめ買いできないことなど次回作への改善点も少なからずある。続編に期待かな。(東京都・山田守・20歳) アクションRPGというよりアクションパズルみたいだった。なにしろモンスターと戦っている時間より、仕掛けを解いてる時間のほうがはるかに長いんだから……。あと、最後のドラゴンとかはなんか説明不足な気がする。(神奈川県・三冨俊吾・20歳) シナリオ中に時々あるカジノや小さなイベントがとてもいい。メルカトルの町のニトワリつかみは最高に燃えるぜ! (神奈川県・斉藤匡史・19歳) サブシナリオがあるのはいいが、まだ数が少ない。ゲームが一本道で進んで、自由度が少ないのは残念。(福岡県・稲川千鶴・20歳) 跳び移りが難しいぶん、新しい道を見つけたときの感動はたまらないものがあるぞ。(京都府・川崎浩司・16歳) 確かにシステム自体はスゴイが、あの陰険なトラップとダンジョンはやる気をなくす。エンディングもないにひとしいのは残念…。(東京都・原泰紀・20歳) ★歯ごたえ十分の冒険活劇。ソニック2に1着を譲ったけど面白いぞ。

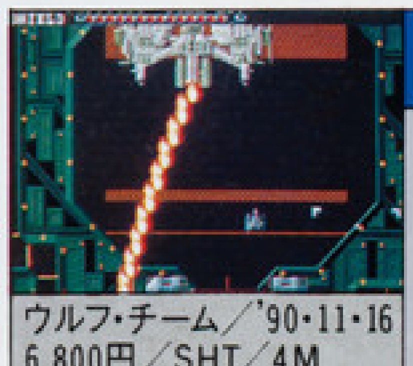
オッズ表A・B寸評

まずは良作、人気作、中堅作が集まってくるオッズ表A・Bについて見ていくけど、今月はご覧のとおり「ソニック2」「ランスト」「三國志III」の新作3本がいきなりトップ3を独占するという読者レース史上初の大波乱が起こっているのだ! また、それ以下の順位でも「ソニック」「THUNDERFORCEIV」「ライズ」「ダイナ」などのランク落ちも見られ、各所で新勢力との新旧交代劇が起こっているのだ。とりあえず上位3位の票が安定してくる来月以降、どういう新体制ができるか目が離せないぞ。

●その他欄外

バリバリ爽快だぞ。

80着 前回79着 **グラナダ**



ウルフ・チーム/'90・11・16
6,800円/SHT/4M

読者	7.3915
本誌	8.25

ブラスターの爽快感と操作性の良さは、1度やったらハマるはず。BGMもいいんだけど、ハードな内容なうえに時間もかかるので、途中で飽きやすいかも。後半でもう少し盛り上げがほしかったところ。(秋田県・柴田孝治・19歳)

【場外馬券1】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果を発表するぞ。今回初登場した「ランドストーカー」のオッズは、欄外予想屋と約0.15違いの9.0053だ(惜しい?)。これに一番近かったのは東京都の東晃夫くん(9.0056)だった。ソフト1本送るね!

オッズ表B ※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
54	49	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.7752
55	53	トージャム&アール	ACT	7.7622
56	54	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7451
57	55	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7433
58	51	F1サーカスMD	RAC	7.7387
59	56	大航海時代	SLG	7.7307
60	57	ソーサリアン	A・RPG	7.7101
61	60	ツインクルテール	SHT	7.7027
62	—	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	7.68
63	59	アフターバーナーII	SHT	7.6631
64	58	ゴールデンアックス	ACT	7.6548
65	61	ピットファイター	ACT	7.6473
66	62	コラムス	PUZ	7.6419
67	63	大魔界村	ACT	7.6171
68	64	クルードバスター	ACT	7.616
69	67	ゼロウィング	SHT	7.5701
70	68	ソーサルキングダム	RPG	7.5664
71	70	グレイランサー	SHT	7.5663
72	65	ダライアスII	SHT	7.5625
73	69	乱世の覇者	SLG	7.5384
74	74	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4921
75	72	エレメンタルマスター	SHT	7.4826
76	71	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4477
77	66	スプラッターハウスPART2	ACT	7.4358
78	75	紫禁城	PUZ	7.4301
79	47	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4213
80	79	グラナダ	SHT	7.3915
81	77	ジノーグ	SHT	7.3891
82	80	空牙	SHT	7.3867
83	78	エル・ヴィエント	ACT	7.3828
84	76	スピードボール2	SPT	7.3648
85	81	ゴールデンアックスII	ACT	7.3573
86	83	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3571
87	—	ヴィクセン357	SLG	7.3421
88	82	ゲイングランド	ACT	7.3366
89	73	忍者武雷伝説	SLG	7.3352
90	90	ペーパーボーイ	ACT	7.3333
91	84	スーパーバレーボール	SPT	7.3127
92	88	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2883
93	85	ストライダー飛竜	ACT	7.2877
94	86	三国志列伝～乱世の英雄たち	SLG	7.2867
95	87	ローリングサンダー2	ACT	7.2809
96	89	アークス・オデッセイ	ACT	7.216
97	97	TOP PRO GOLF	SPT	7.2142
98	91	アンデッドライン	ACT	7.1875
99	95	魔王連獅子	ACT	7.1851
100	92	エイリアンストーム	ACT	7.1743
101	94	Hard Drivin'	RAC	7.1574
102	100	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.1428
103	96	ファイティングマスターズ	ACT	7.1347
104	98	デビッドロビンソン バスケットボール	SPT	7.1346
105	103	ファステスト・ワン	RAC	7.0698
106	102	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0601
107	—	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	7.0312
108	106	ワールドカップサッカー	SPT	7.0209
109	104	雷電伝説	SHT	7.0174
110	105	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0046
111	101	オリンピックゴールド	SPT	7.0011
112	108	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9893
113	110	ヘルファイアー	SHT	6.9626
114	109	エアロブラスターズ	SHT	6.9607
115	93	ロードブラスターズ	RAC	6,9583
116	107	バトルゴルファー唯	SPT	6.9565
117	99	スライムワールド	ACT	6.9444
118	123	JuJu伝説	ACT	6.9032
119	111	ガイアレス	SHT	6.8979
120	129	ワニワニWorld	ACT	6.8928

●本命対抗馬紹介

大本命2本を猛追する移植大作と、予想どおりの異色作。ファンはうれしい「本命対抗」だ。

3着 前回 — 三國志III



光栄／'92・11・8
14,800円／SLG／12M、B・1

全投票平均点	8.9444
本誌の平均点	7.25

三國志マニアにはたまらないデキ。一騎討ちはよくしゃべるし、外交も本当にやってる気になる。武将を作れるのもグッド。(長野県・清水一樹・17歳) システムも素晴らしいが、一番いいのが60人の武将登録だ。ゲームを始める前にこれだけで丸1日費やしてしまった。ハッキリ言って一生遊べるゲームだと思う。(埼玉県・倉豪・18歳) 武将の個性がしっかり出てて感情移入しやすいし、3Dになった戦闘も臨場感がある。とくに攻城戦で、落し穴などができるのもよい。(奈良県・岸輝・15歳)

★全体的に遊びやすい大作。ファンには究極の三國志？

29着 前回 — タイムギャル



ウルフ・チーム／'92・11・13
7,800円／ACT／CD

全投票平均点	8.1732
本誌の平均点	7.5

かつてVHDのつながるMSXやX1(エックスワン)パソコンにだけ移植されていたこのゲームが、家で遊べるというだけでもう満点だ。スピード感、躍動(やくどう)感を全面に出した主題歌も言うことなし。でもあまりにも速すぎて、覚えゲーとしてしか太刀打ちできないのは残念。(埼玉県・阿久津裕史・23歳) 完全な死に覚えゲームで、アニメ鑑賞も楽しめるって感じのゲーム。ついでに昔の思い出も懐(なつ)かしめるぞ。(愛媛県・岩村幸政・21歳)「タイムギャル」はモグラたたきなんかよりも苦しー。(福井県・塚本恭史・17歳)

★少々あっけないが、見るだけでも楽しいギャルゲーだ。

▲単穴馬紹介

それなりに期待度はあったのに、どうもイマイチ物足りない……の「単穴」だ。

62着 前回 — BLACK HOLE ASSAULT



マイクロネット／'92・10・23
6,800円／ACT／CD

全投票平均点	7.68
本誌の平均点	6.25

前作に比べればだいぶ遊べるデキになっている。カシャンカシャンという効果音もなかなか気持ちいいし、とくに対戦で遊べば熱いぞ！ これはちょっとした拾いものかも。(千葉県・中野弘樹・17歳) 1P時に挿入される英語ナレーションデモは、悪くないけど絵はあいかわらずヘタ。思わせぶりに進むキャラの絡(から)みも何の説明もなしに終わって中途半端だし……。とりあえず対戦で遊べばそこそこに楽しめるけど、もう少しロボットにバリエーションがほしかった感じ。(東京都・長瀬彰雄・16歳)

★前作よりはだいぶ好評？ 秘技も覚えれば結構熱いぞ。

87着 前回 — ヴィクセン357



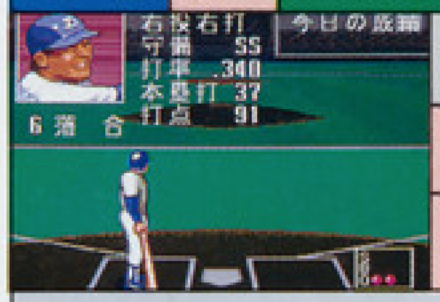
メサイヤ／'92・10・23
8,800円／SLG／8M、B・4

全投票平均点	7.3421
本誌の平均点	6.75

「ラングリッサー」に似ているけど、とにかく不満が残るデキ。味方ザコは指示ができないから勝手に突っ込んで全滅するし、自機の種類も少なくて単調。おまけに敵ザコ1匹倒すにしても、総攻撃をしなくちゃならないし。最後のボスも強すぎ！(神奈川県・千葉貴史) わずらわしい部分を削(けず)ってシンプルなので、気軽に楽しみたい人にはいいかも。でも、13面の悪質な物量作戦には閉口。(大阪府・児玉誠・20歳) 一見簡単そうだが、かなり難しく、ドラマも少なかった。(東京都・江島和洋・30歳)

★期待は高かったけどバランスが難？ 展開も淡白かな。

107着 前回 — プロ野球スーパーリーグCD



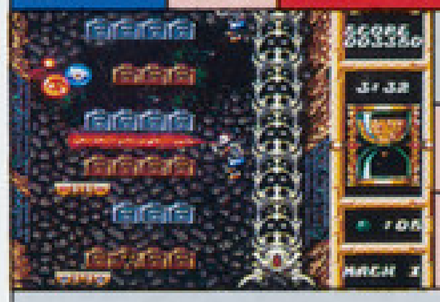
セガ／'92・10・30
7,800円／SPT／CD

全投票平均点	7.0312
本誌の平均点	5.5

最初やってみたら、まったく打てなくてムカついたが、コツを覚えればバカスカ打てて気持ちいい。データも細かいし、試合に勝つより記録を作ることに燃えられる！ しかぁし!! 守備は不自然、コンピュータはバカ、展開も超遅いと欠点だらけ。ファ○スタとたして2で割ればなぁ……。(岡山県・ニヤリ・17歳) 選手の絵などでCDの機能をうまく生かしているのはいいが、ゲーム部分がどうもイマイチ。コールドがないのも×。でも打率が毎回変わるのは新鮮でよい。(大阪府・長門雅史・18歳)

★ゲーム自体は不評だがシミュレーション性は高いぞ？

125着 前回 — バッドオーメン



ホット・ビィ／'92・4・24
6,800円／ETC／4M

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	5.75

ブロック崩しというより、壁打ちテニスっぽいゲームだが、全体的に地味すぎるし展開も単調。球をうまく誘導すればズンズン進めるので、それなりの快感は味わえなくもないが、後半の面は時間制限もキツいしギミックの楽しみも少なくてムカつく！(茨城県・石田護・16歳) グラフィックの雰囲気はまあまあだが、ボールの跳ね返る角度がたいぶ変で、どうも致命的な気がするが……。(神奈川県・小川聡志・18歳) ゲーム自体は普通。でもあのファスナーをなんとかしろー。(大阪府・堀内修・17歳)

★ようやくランクインしたけれど、ハデさに欠ける…？

場外馬券場 馬主の声

●フライデーやナルは、いいところでジャマをするからたまらない。(石川県・ミカ＆美助・15歳)
●「修羅の門」で九十九が見切るときのビジュアルは歌舞伎役者のようだ。(埼玉県・小杉輝男・22歳)
●いまからでも遅くはない！ テイルスをメスにしてくれ～～!! (静岡県・菅沼哲生・22歳)
●ゲームが出た数日後に防衛戦負けたホリフィールドっていったい……(笑)。(滋賀県・沢正史・13歳)
●オッズ表Dのソフトは、タイトル名までもがクソゲーっぽいと思う。(埼玉県・小川孝正・17歳)
●「ソード オブ ソダン」のオッズ分布図がどーしても見たくてしょうーがない。(愛知県・プ・18歳)

【場外馬券2】お次の発表は今回初登場した「ヴィクセン357」の着順予想の結果だ。こいつの順位は欄外予想屋大ハズレの87着だったのだ。予想外の(？)の大ハズレのためか、今回見事にこれを当てた人はたったの1名しかおらず、他の人はほとんど50位以上の予想をしていたぞ。というわけで、この予想を奇跡的に当てた東京都・鈴木俊くんにはなんと特別にソフト2本をあげちゃうぞ。

名馬の厩舎

Written by 大森町ケンタ

これに賭ければ……Vサイン！

23R	31着	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	出走回数	23
	親馬	ゲームアーツ	過去の着順成績	⑧⑨⑪⑪⑫⑬⑬⑯⑰⑮⑯ ⑰⑲㉒㉑㉑㉒㉓㉕㉔㉔㉔
	出生日	'90・12・14		
	売値	6,800円	本23レースの読者平均オッズ	8.1322
	馬場種別	テーブル		
	馬体重	4M、パスワード制	BEメガ編集部の平均オッズ	7.25
	騎乗定員	1人プレイのみ		

厩舎情報 ぎゅわん自己道場 ひとくちメモ

ゲームアーツの記念すべき参入第1弾ソフト。お得意の「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の最新作として登場したメガドライブ版には、総勢21人の片山キャラが登場し「フリー対戦」「クラス対抗麻雀」「麻雀道場」の3種類のモードで遊べた。サウンド＆ミュージックギャラリーの裏技(クラス対抗戦のパスワードに一萬、九萬、九萬、一萬と入れるとサウンド、東、南、西、北と入れるとBGMが聴ける）やパドルコントローラーを使う各種裏技は嬉しいものがある。

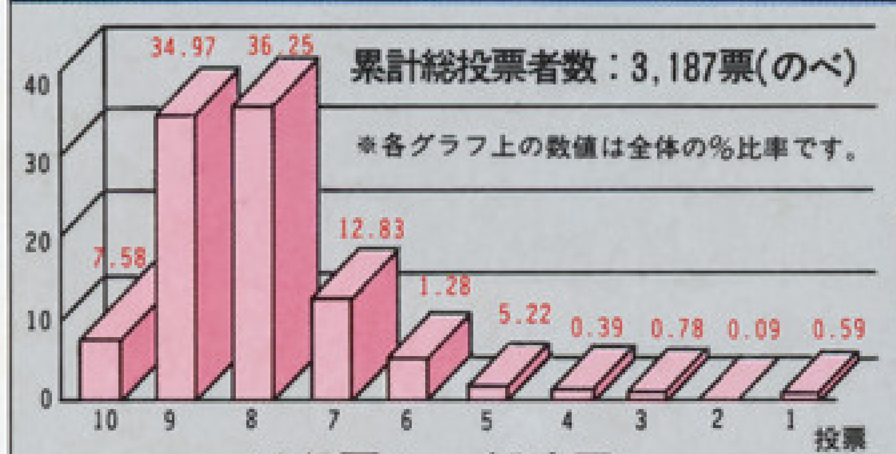
そもそも「ぎゅわん自己」といえば古くはパソコン、いちばん新しいものではMEGA-CDで発表されている、ゲームアーツの〝顔〟ともいうべきソフトだ。このシリーズの最大の特徴は、片山まさゆきの同名のコミック（スーパーヅガンも含む）の登場人物たちと対戦できるところにある。しかもそれぞれが原作での打ち筋そのままに麻雀をするため、従来の麻雀ゲームのような「コンピュータ相手の冷たい感触」が排除されており、これが今でもウケている理由となっている。だがメガドラ版に限らないが、あまりに原作の人物の打ち筋を忠実に(?)再現しているため、コンピュータ側が都合の良すぎるツモをするのは納得がいかないところだ（要はインチキが多い）。とくにこのアルゴリズムは、「金蔵」や「ゴッドハンド」を相手にしたときに顕著といえる。もっとも、当のゲームアーツのほうもそれを痛感しているようで、MEGA-CD版ではそこらへんが少し控え目にはなっているようだ。さて、「ぎゅわん自己2」が発売されたいまとなっては、登場人物の数、演出面などでこのメガドライブ版はいささか劣る（当たり前だけど）のだが、「2」にはない付加価値として、「麻雀道場モード」があることを忘れてはならない。これは「点数計算」や「捨て牌選択」などを3択のクイズ形式で解いていくもので、ドラ夫たちが教師となって、麻雀の基本的な常識から、さらにつっこんだ高度な内容までを教えてくれるのだ。ブ厚くて親切な取説とともに、麻雀をマスターしたい初心者（まったくの素人という意味ではないので注意／）にはもってこいの要素だろう。かくいう私も、このソフトを買ったときは典型的なヘボ初心者だったが、この2つのおかげで、ひととおりの役や駆け引きはわかるようになったくらいだから、これについては保証するぞ。現在は入手不可能に近く、おそらく再販ももうないと思うが、短所を帳消しにするだけの長所がたくさんあるゲームだから、もし中古で見かけたら絶対に買っておこう。豊臣くんの退学シーンで咲き乱れるツカンポの花は壮観だぞ。



今月の書き手は元超人バロム1の片割れ健太改め大森町ケンタだぞ。

BEメガデータ馬券

読者レース開始から常に8点台をキープしてきた「ぎゅわん自己道場」は、従来の「マージャンCOP竜」や「TEL・TELまあじゃん」以外で初めて登場した本格麻雀だったこともあり、ユーザーの根強い支持をもって受け入れられている。得点分布も8、9点台がそれぞれ35%近くもあり、見事な安定度を見せつけている。古さを感じさせないデキだぞ。



〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！

ぎゅわん自己道場白黒情報

面子が21人もいて、それでいてみんな個性的。麻雀好きには最高のゲームだろう。3つのモードもなかなか飽きなくていいね。（愛媛県・重崎利紀・16歳）勝ちすぎの金造を味方につけると他人がかわいそうになるほど気分爽快。レッスンも充実してるし、ビギナーの人も気軽に取り組めるのでは？（埼玉県・木下仁太郎・17歳）運の概念があるので、ツキだすと勝ち続けられるところがいい。しかしふり込みをしたときに流れが変わらないところと、相手の顔つきも変わらないのが×。（埼玉県・島村輝彦・19歳）



思考時間がやや長い感じもするけど、それ以外はほとんどのユーザーが支持しており、完成度は高い。2が出たいま、さらなる続編は今後も出るかな？

名馬に送る今月の格言

32ビット機(！？)でも続編は出るか？ 追伸、この際だから再販しません？（ケンタ）

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
121	112	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8806
122	113	マーベルランド	ACT	6.8644
123	114	ソル・フィース	SHT	6.8215
124	115	ギャラクシーフォース	SHT	6.8055
125	—	バッドオーメン	ETC	6.8
126	117	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.7956
126	118	雀偵物語	TAB	6.7843
127	119	シャドーダンサー	ACT	6.7729
129	120	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7627
130	122	ダイナマイトデューク	ACT	6.7616
131	121	太平記	SLG	6.7181
132	125	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7011
133	116	カメレオンキッド	ACT	6.6808
134	127	TEL・TELスタジアム	SPT	6.6706
135	124	将棋の星	TAB	6.6486
136	126	デトネイター・オーガン	ADV	6.6274
137	131	メガパネル	PUZ	6.6224
138	128	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.6214
139	130	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.5937
140	133	デンジャラスシード	SHT	6.5733
141	135	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5706
142	132	サイバーボール	SPT	6.5609
143	136	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5605
144	134	アーネスト・エバンス	ACT	6.5493
145	137	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.5129
146	140	TATSUJIN	SHT	6.4757
147	139	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.4754
148	138	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4675
149	147	DAHNA 女神誕生	ACT	6.4545
150	141	エアダイバー	SHT	6.4251
151	142	Blue Almanac	RPG	6.3966
152	145	フェリオス	SHT	6.3883
153	144	バットマン	ACT	6.3846
154	146	フォゴットンワールズ	SHT	6.3701
155	143	テクモワールドカップ'92	SPT	6.3461
156	148	スーパーハングオン	RAC	6.3288
157	151	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.284
158	149	ブロックアウト	PUZ	6.1984
159	153	ポピュラス	SLG	6.1777
160	152	ヴァリスIII	ACT	6.1727
161	154	ESWAT	ACT	6.1517
162	155	スーパーリーグ	SPT	6.1505
163	157	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.1484
164	156	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1413
165	158	ディック・トレイシー	ACT	6.1333
166	160	ファイアームスタング	SHT	6.125
167	159	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1215
168	150	Art ALIVE	ETC	6.1162
169	161	スペースハリアーII	SHT	6.1154
170	163	ワードナの森SPECIAL	ACT	6.0172
171	162	エグザイル	A・RPG	5.9791
172	164	アイル・ロード	RPG	5.9655
173	168	ヴェリテックス	SHT	5.8979
174	166	スパイダーマン	ACT	5.8925
175	169	バーニングフォース	SHT	5.8906
176	167	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8809
177	171	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8586
178	170	ゴーストバスターズ	ACT	5.8301
179	165	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.8139
180	174	クラックス	PUZ	5.8118
181	173	サイオブレード	ADV	5.7985
182	177	クラックダウン	ACT	5.7816
183	172	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.7777
184	175	アローフラッシュ	SHT	5.7619
185	178	ダーウィン4081	SHT	5.7536
186	176	ウイップラッシュ	SHT	5.7222
187	179	大旋風	SHT	5.684

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】ガガーン／　せっかく「ソニック2」の着順を当てて、波に乗れそうな気分だったのに、「ヴィクセン357」の予想を大ハズレしちまって、本当に申しわけなかった。というわけで（立ち直りの早いヤツ）、話題のハマリゲーム「ぷよぷよ」の着順予想だが、ここは今回の「三國志III」の例も考慮して、4位にいきなり入るとみたぞ。今度こそ信じろや～／

➡オッズ表D

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
188	180	TEL·TELまあじゃん	TAB	5.6493
189	181	ニュージーランドストーリー	ACT	5.6385
190	196	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.6153
191	182	マージャンCOP竜	TAB	5.5696
192	194	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
193	186	モンスターレア	ACT	5.4982
194	187	DJボーイ	ACT	5.4835
195	183	A列車で行こうMD	SLG	5.4615
196	185	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4615
197	184	ターボアウトラン	RAC	5.451
198	188	FZ戦記AXIS	ACT	5.4297
199	189	ジュエルマスター	ACT	5.4285
200	190	ファイナルブロー	SPT	5.397
201	191	究極タイガー	SHT	5.3956
202	193	孔雀王2　幻影城	ACT	5.3096
203	192	メガトラックス	RAC	5.2898
204	195	ランボーⅢ	ACT	5.2604
205	200	ルナーク	ACT	5.2549
206	197	スーパーエアウルフ	SHT	5.2424
207	198	ファットマン	ACT	5.2239
208	201	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1727
209	202	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0728
210	199	SDヴァリス	ACT	5.0357
211	203	ヘビーノバ	ACT	4.9429
212	205	インセクターX	SHT	4.9375
213	206	サンダーフォックス	ACT	4.8461
214	207	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8253
215	204	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.8204
216	208	AMBITION of CAESER	SLG	4.7916
217	210	JUNCTION	PUZ	4.7111
218	209	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	SHT	4.7012
219	212	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.6437
220	211	レッスルウォー	SPT	4.6333
221	213	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.575
222	216	獣王記	ACT	4.4837
223	215	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.4798
224	217	スペースインベーダー90	SHT	4.4605
225	214	港のトレイジア	RPG	4.4588
226	218	火激	ACT	4.3959
227	220	スーパーハイドライド	A·RPG	4.3065
228	219	ズーム！	PUZ	4.2761
229	221	カース	SHT	4.2635
230	222	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1951
231	223	セイントソード	ACT	4.1091
232	225	四天明王	ACT	3.8831
233	224	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	3.7692
234	226	ストリートスマート	ACT	3.7684
235	227	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.6785
236	228	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.5454
237	230	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.4146
238	229	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3915
239	231	XDR	SHT	3.3081
240	232	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1388
241	233	ソードオブソダン	ACT	3.0133

オッズ表C·D寸評

「隊長、ミニラが出現しました」のC表に、「殿下、ゴジラが暴れ回ってます（意味不明）」のD表（笑）のソフト群だが、まずは去年四天王内で起こった下剋上によって、一時期四天王の末席に追いやられていた「おそ松」将軍は、年明けとともに1.08事変を決行し、見事に元の地位を確保したのだ。また、先月“3点ご臨終部隊”に入隊した「デスブリンガー」も着実な行軍を進め、憧れの（笑）四天王の地位にまた一歩近づいたぞ。一方、今月ついに10カ月連続最下位帝王の座を確保したソダンは、なぜかここにきて2点台の聖地から離脱し様子を伺ってるぞ。来月はどうだ？

分析

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

年始特報！ 価格帯別ソフト評価ランキング表

順位	価格帯	本数	全投票平均	代表馬
1	1万円以上	5	8.2773	「三國志Ⅲ」他光栄ソフト
2	9,000円台	1	7.5384	「乱世の覇者」
3	3,000円台	3	7.4952	「まじかる☆タルるートくん」
4	7,000円台	41	7.1467	「LUNAR」
5	8,000円台	43	6.8222	「ランドストーカー」
6	4,000円台	9	6.6523	「アイラブ！ミッキーマウス！」
7	6,000円台	116	6.4829	「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」
8	5,000円台	23	6.1164	「おそ松くん」


光栄モノはどれも値段は高いけど、読者の評価は高いのだ。


本数は少ないけど秀作の多い低価格ソフトシリーズは嬉しいね。

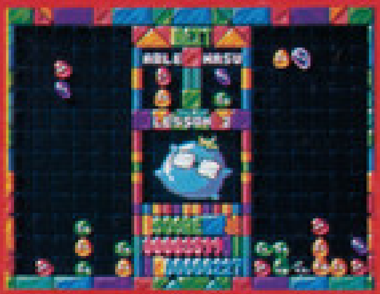
ソフト買うなら安けりゃいい？ お年玉は有効に使え！！

さ～てさて、毎度恒例のデータ企画の時間だけど、今回は年始特別企画として、ソフトの価格帯による全平均評点を出してみたぞ。世間では、メガドラソフトは値段が安くてデキもいい（？）という定評があるみたいだけど、はたしてそれが本当かどうかを探ろうというわけだ。これさえ見れば、お年玉のムダ使いはなくなるはずだぞぉ。（ホントかなぁ）。

で、さっそくデータを見ていくと、意外なことに1万円以上のソフト群の評価がズバ抜けて高いのがわかるね。いまのところ1万円以上のソフトは、すべて光栄作品なんだけど、それだけ光栄モノはデキがいいということなのかな？　また3位のランクに入っている3,000円台の超低価格ソフトも評判がいいみたいだね。だけど、同じ低価格でも4,000円台のソフトになると、当りハズレがやや多くなるのか、評点を下げているのがわかるね。ソフト購入時はここらへんのデータは要チェックだぞ。その他、CDソフトの多い7,000円台のソフトはまあまあ悪くないことと、初期のソフトが集結している5,000円台のソフトは注意が必要ってのも確認しておきたいね。てなわけで、新春の初物買いには、ここらのジンクスも参考にするといいかもしれないぞ？

BE·メガ着順予想ゲームでワンチャンス！！

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、コンパイル制作の超ハマリパズル「ぷよぷよ」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。業界でも中毒者続出のこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。



「ぷよぷよ」は何着だ

今月の着順予想

4着だぞ（？）

BE·メガオッズゲームでダブルチャンス！！

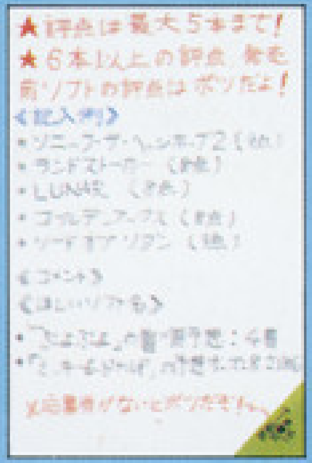
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャスゲームだ。今月はセガの人気シリーズ最新作「アイラブミッキー＆ドナルド」の平均点予想をしてもらうぞ。

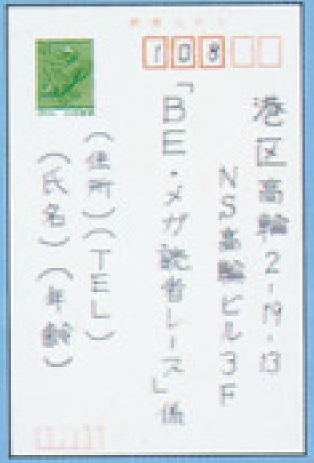
こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想


シリーズ4作目ということでやや低めかも？

BE·メガ読者レース 参加者募集中！！





今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシスの映画ものアクションゲーム「プレデター2」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで／）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（少数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

今月のにんじん！


映画そのままのスリルが楽しめるぞ。

BE·メガ編集部総評

さぁて、まずは年明け早々大混乱の展開となった読者レース上位陣だけど、とりあえずは「ソニック2」が「ランドストーカー」を押さえて堂々のトップになったね。とはいえ、従来の上位陣の得票数に比べればまだまだここらへんの新作は、これから評点が大きく変わりそうでわからないぞ。上位下位とも目が離せない読者レースは来月、開始2周年を記念して5ページ構成で発進予定だ。乞うご期待！！

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「さて、ヤなことはさっさと忘れて仕事しよ、仕事」の予想屋だが、今月のお題「アイラブ　ミッキー＆ドナルドふしぎなマジックボックス」のオッズ予想だが、やはりディズニーものということや難易度の関係を考慮に入れると、やや辛目の平均になって上がってくると見たぞ。てなわけで、みんさんにご提供する（攪乱？）情報はズバリ8.2186だ。どうやっ。

読者レース応募券 2月

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

なにかと話題のバーチャルリアリティをタイトーが導入!! 日本で初めての対戦型「Virtuality™ Head to Head」をさっそく体験してきたぞ!!

タイトーが対戦型"バーチャリティ"を導入!!

国分寺の駅から歩いて2～3分の場所「タイトーVIVO国分寺店」に去る11月25日から、Wインダストリーズ社の「virtuality™」を使った対戦型「Virtuality™ Head to Head」が設置されていたのだ(本誌が出るころにはすでに撤去されているハズ)。これは頭にヘッドマウンテンを被り、スペースジョイスティックを使ってバーチャルリアリティを体験し、相手と戦うというものだ。初の2台での通信対戦のほか、コンピュータとの対戦も可能。ゲームは対戦型シューティング「ナイトメア」とRPGタイプの「レジェンドクエスト」が予定されているが、今回は「ナイトメア」に挑戦したぞ。







きょう体のデザインはなかなかかっこいいのだ。



これが「ナイトメア」のゲーム画面だ。

思った場所へ行けない!! 相手に弾が当たらな～～い!!

このゲーム、ゴーグル内の画像を見ながら相手を探すのだがなかなか見つからない。そうこうしているうちに鳥が飛来してきて、体を捕まれ空中へ…。また撃つ弾が放物線を描くため、距離の目測を計算して撃たないとなかなか当たらないのだ。



対戦者同士をはたから見ていると、こんな感じ。まるで、目をつぶった者同士がうろうろオロオロしているみたいでおかしいのだ。



この立体感は体験した者しかわからない感覚だ。移動のスピードも現実とは違いバーチャルな感じだ。



目標に銃を向けて、ボタンを押すと弾が出る。ただし直線で発射されるわけではないのでカンも必要。

これが virtuality™ Head to Headのシステムだ!!

このシステムはヘッドマウンテン内の映像を見ながら、スペースジョイスティックで移動や弾の発射を操作するようになっている。また、丸いガード内に入ることでユーザーの移動を保護することも考慮された安全設計のきょう体なのだ。

このスペースジョイスティックで操作だ!!

スペースジョイスティックには2つのボタンがあり、1つは前進移動のためのボタン、もう1つは銃の弾の発射のためのボタンとなっている。左右の移動はヘッドマウンテンを動かすのだ。



このヘッドマウンテンを頭からスッポリと被る。ちょっと重いのが難点?

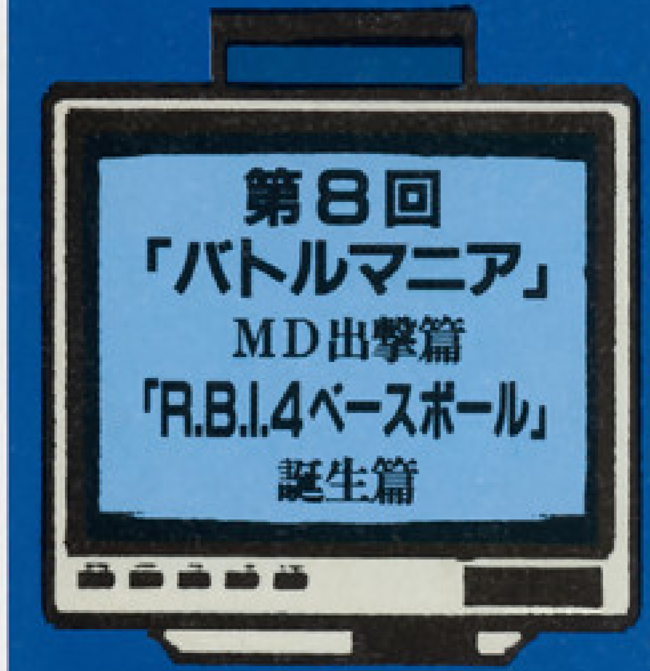




ヘッドマウンテンとスペースジョイスティックはきょう体にコードで接続されている。



きょう体に入るため丸いガードを上に上げたところ。デザインが結構サイバーなのだ。



BEメガCM探偵団

「隊長、今月はサードパーティーの珍しものですね」「うむ。だが、30万人はいるわが探偵団員提供の秘蔵ライブラリーにはもっと貴重品があるぞ」「ホントですかぁ？」「ホントだ」

限定特別CM紹介 「バトルマニア」 MD出撃篇 15 Seconds

放映日：'92年１月26日／収録：１月16日
制作：大和企画、テレビ静岡エンタープライズ
ナレーター：遠藤武、ダニエル・カール

１つめの紹介はマニアの間でひそかな人気のある「バトルマニア」のCMだ。こいつはなんと１日しか放映されなかった超貴重品なんだぞ。

①ふりむく大鳥居マニア



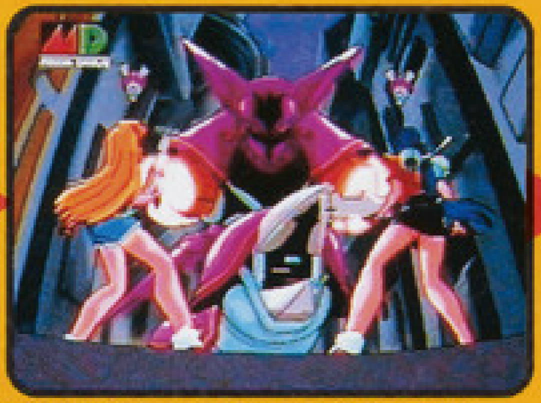
「（ドラム音とともに）」

②羽田マリアもふりむく



「（BGM軽快に入る）」

③２人に襲いかかる敵が！



「（息継ぎなしに読み上げられるナレーション）ビック東海のメガドライブ用ソフト」

④ゲーム画面４カット入る



「１発目はバトルマニアでビシバシキメる！　シューテング魂に」

⑤画面フレーム小さくなって発売告知入る



「パッドも奮えるバトルマニアはガンガンガガーンと３月６日堂々出撃！！」

⑥集まってくる社名ロゴ文字



「（山形なまりの外人の声で）バ～イ」

⑦　シャキーン



「ビックトーカイ」

制作よもやま話①

当社のメガドライブ参入第１弾ソフトだった「バトルマニア」は、ご覧のとおりCMが作られたんですが、じつはこの15秒のCMはたったの１日、しかもわずか４回しか放映されなかった非常に貴重なものなんですよ。そもそも、当社は去年の１月26日（日）に放送された「さんまの史上最大のスポーツバラエティ！だからサッカーは面白い静岡カップ'92」（放映時間：14時～15時25分）のスポンサーに加わったのですが、そのときのためだけに作らたのがこのCMなのです。

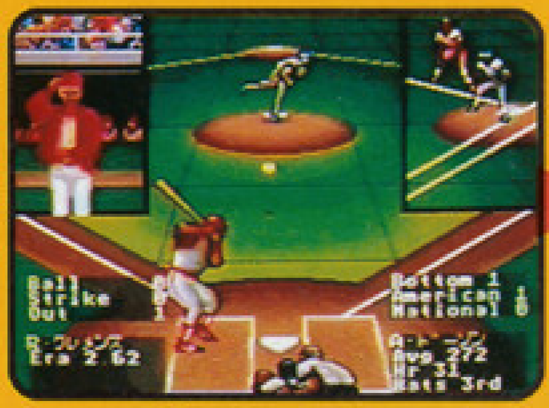
だから、これを見ることができた人は大鳥居マニアふうに言えば「ラッキー！」というやつでしょう（笑）。夏ごろには、「バトルマニア２」も出ますから、またこんなCMを作るかもしれません。期待してください。　〈ビック東海・加茂〉

最新CM紹介 「R.B.I.4ベースボール」 誕生篇 15 Seconds

放映期間：'92年12月４日～12月20日
ナレーター：バッキー古葉

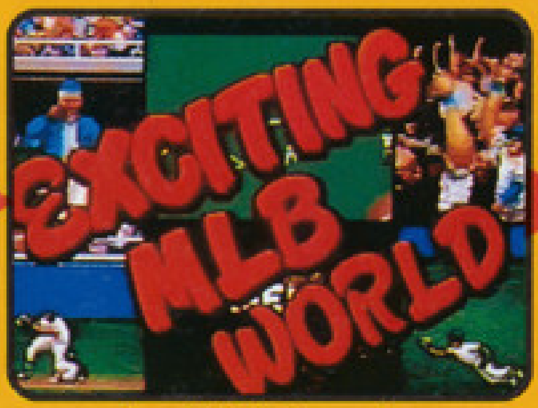
２つめの紹介は、あのテンゲンの新作「R.B.I.4ベースボール」のCMだ。テンゲンにしてはちょっと真面目な内容だけど、裏話が笑えるぞ。

①　ゲーム画面入る



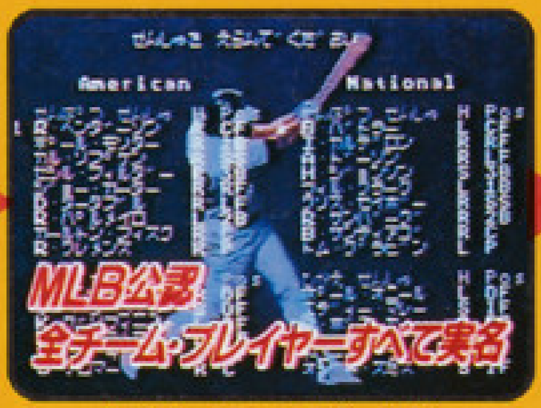
「（BGM入る）」

②画面が分割画面になる



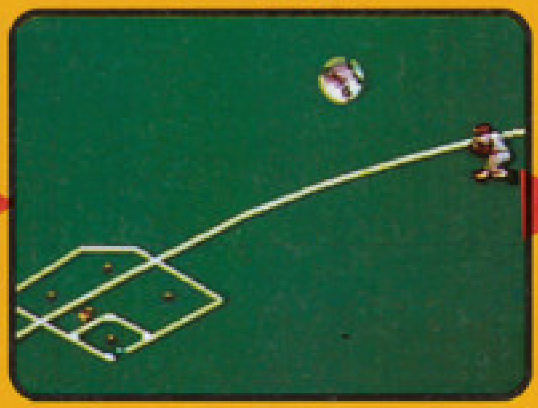
「エキサイティング・メジャーリーグワールド」

③データ画面で明確に解説



「R.B.I.4ベースボールはメジャーリーグ公認」

④　バッターが球を打つシーン入る



「リアルな感動をキミに！」

⑤ホームランで歓声起こる



「R.B.I.4ベースボール」

⑥タイトル画面入る



「'92年12月18日、メガドライブでプレイボール！」

⑦社名ロゴ燦然と（？）入る



「テンゲンプレゼンツ」

制作よもやま話②

テンゲンのマニュアルというのは、みなさんもユニークなものとしてご存知だと思いますが、じつは今回のCMでも、そこらへんで隠された秘話があるのです。というのも、いつもマニュアルの総監修をしてる当社の社員の天内は、今回のCM作りに際して「サンコンさんでも起用して、マニュアルふうのノリで『一球入魂、オースマンサンコン！』とか叫ばせよう」と主張したのですが、他の社員たちから「せっかくアメリカンなゲームなのに、それじゃあアフリカンになっちゃうよ」という鋭い（？）指摘が出たため、あえなく彼の意見はボツってしまったのです。ちなみに声は小林克也氏の起用を検討したのですが、結局ギャラ等の問題もあり、声の似てるバッキー古葉氏に落ちつきました（笑）。　〈テンゲン・高橋〉

【CM探偵団情報大募集中！】　みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、「昔あんなCMを見たから調べてくれ」っていうCM調査依頼もOKだ。今月は「バトルマニア」のCM調査依頼をしてきてくれた静岡県の西田浩一くんにソフト１本あげるね。今年もヨロシク。

'92 ALL JAPAN F3000 SERIES FINAL

BE MEGA RACING FREAK Vol.9





服部うれしい初優勝

華のあるヤングドライバーが表彰台の頂点に立った。

今年の全日本Ｆ3000は、これまでの９戦で８人のウイナーが誕生するという激戦。しかし、そのなかに日本人は鈴木利男ただ１人で、あとは外国人ドライバーが占めていた。こんな状況下で迎えた最終戦鈴鹿のセカンドグリッドには服部尚貴のマシンがあった。シグナルがグリーンに変わると、服部はするどい加速でトップのマルティニをとらえ、１コーナーの飛び込みで首位。以後、後続を引き離して35周を走り切り念願の初優勝を決めた。

２位には黒沢琢弥が入り、来期若手の活躍が楽しみな結果を残して、今年のＦ3000を終えた。



カプコンギャル天地を喰らうファッション？

マルティニ・チャンピオン決定

Ｆ3000シリーズチャンピオンは最終戦を残してマルティニ、鈴木利男、チーバーの争いとなった。レースは優勝しかないポールポジションのチーバーが服部に遅れ、マルティニはシケインで星野と接触しリタイヤ。鈴木の走りにチャンピオンがかかった。が、鈴木もシケインで接触リタイヤとなり、マルティニの頭上に栄冠が輝やいた。



チャンピオンを狙った鈴木利男だったが無念のリタイヤ！



Ｆ３の石川朗、今回の果敢な走りで２位。来年は優勝を！



全日本Ｆ3000チャンピオンに決定したマウロ・マルティニ。11周目、星野に追突されたときはヘルメットを投げつけて怒っていたが、鈴木リタイヤで喜びの表情となった。

長い間トップドライバーとして走り続けた松本恵二が、このレースで引退を表明した



BE MEGA GENESIS INFORMATION

●BEメガ·GENESISインフォメーション●

今回は、斜め見おろし型撃ちまくりゲームを2本取り上げたぞ。今年も、いろんなGENESISゲームを紹介していくつもりなので、よろしく。

SUPER SMASH T.V.

●FLYING EDGE



ウィリアムズという会社を知っているだろうか？　ピンボールファンなら、一度は耳にしたことがあるだろう。そのウィリアムズが、久しぶりに発売したアーケードゲームが「SMASH T.V.」だ。特殊な操作法にもかかわらず、アメリカでは大ヒットとなった。日本にもわずかながら輸入されたが、残念ながらウケは悪かったようだ。そんな「SMASH T.V.」だが、なぜかスーパーファミコンに移植され、そしてついにGENESIS版も発売された。

さてゲーム内容だが、これが死ぬほど単純。「RUNNING MAN」という映画の設定を、そのままゲーム化したようなものだ。過激化した未来のTV番組で流行した、ルール無用の殺人ゲームで勝ち進む、といった感じの展開だ。

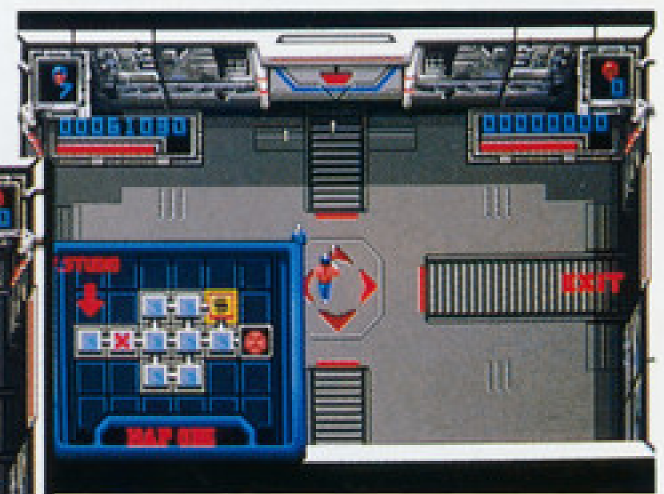
とにかく銃を撃ちまくって、各面の最後にいるボスを倒せばよい。操作は少々特殊だ。アーケード版では2本のレバーを使用し、片方で主人公の移動を、もう片方で攻撃する方向をコントロールした。GENESIS版でも、2つのパッドを使って、アーケード版と同じ操作方法が使える。もちろん1つのパッドで遊ぶこともできる。この場合は、Aボタンで主人公の進行方向に、Bボタンで進行方向の逆に、それぞれ攻撃する。さらにCボタンを押すと、主人公の向きが固定される。少々難しい操作方法だが、しかたがないかも。アーケード版と比べると、多少おとなしくなっているが、それでも撃ちまくる快感とヘンなノリは他のゲームでは味わえないぞ。



操作などの感覚は、明らかにアーケード版と異なる。が、面白さはちゃんと移植されているぞ。



とにかく撃ちまくる快感を味わえるゲーム。撃たれた敵はみな血まみれになっちゃう。



各スタジオは、迷路のようにつながっている。その一番奥に、ボスが潜んでいるのだ。

PREDATOR 2

●ARENA ENTERTAINMENT



タイトルどおり同名の映画をゲーム化したものだが、映画を知らなくても、十分楽しめるゲームに仕上がっている。海外ゲームらしく、ルールが至極(しごく)単純なところもいい。斜めから見おろした画面も、なかなか斬新だ。

さてゲーム内容だが、マップの中で助けを求めている人を全員助けて、出口から脱出すれば面クリア。あとはジャマな敵たちを、ひたすら撃ちまくるだけという単純明解なルールだ。

また敵を倒すと出てくる麻薬関連グッズを拾うと、得点が加算される。麻薬撲滅(ぼくめつ)を訴えているのかもね。そういえば以前発売されていた「NARC」というゲームも、麻薬撲滅を訴えるゲームだった。このへんは、アメリカのお国がらの問題だろう。とにかくこのゲームの魅力は、その独特の視点、撃ちまくる快感、簡単な操作といった点だ。しかも海外ゲームにありがちなメチャクチャな難易度も見られず、非常に遊びやすい。



斜めからの珍しい視点で、ゲームは展開されるのだ。



自分や仲間が死ぬシーンは、スプラッターっぽい。

GENESISソフトのプレゼントだ！

今回も、またまたメッセ・サンオーIIIからプレゼント賞品が届いたぞ。今回のプレゼントは、ヘリコプター・シミュレーション「LHX ATTACK CHOPPER」とアイスホッケーゲームの「NHLPA HOCKEY 93」をそれぞれ各1名様に。

応募方法はハガキに、ほしいソフトとこのコーナーへの要望などを書いて〒108 東京都港区高輪2-19-13 BEEP／メガドライブGENESIS係までご応募ください。〆切は2月8日、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。



 ※紹介ソフト、プレゼント提供／㈱メッセ・サンオーIII　通信販売のお問い合わせは　TEL(03)3255-3443　〒101　東京都千代田区外神田3-15-8

BEメガ NEWS & INFORMATION

ニュース アンド インフォメーション

WOLRDWIDEな情報を先取り!



NEWS 年忘れ大ピンボール大会でBEEP!チームがみごと優勝

年末の恒例(こうれい)行事となったデータイースト主催の、年忘れピンボール大会が、12月5日、都内某所で行われ、ゲーム雑誌3誌の編集部及び、最強のピンボール集団TPO(TOKYO PINBALL ORGANIZATION)の間で、同社のガンゲーム付きピンボール「リーサルウェポン3」による熱い戦いが繰り広げられた。

我がBEメガ編集部からは、おなじみ渋谷洋一をはじめ、芋吉、ウメら自称ピンボーラー5人が、「必ず勝ってこい」との編集長命令を受け出場。試合は総当たりのリーグ戦方式で、BEEPチームは対ファミ通チーム戦、及び対電撃王チーム戦に快勝し、事実上の決勝戦となったTPOチームとの勝負にも3億点以上をたたき出して優勝した。

データイーストからは、最新作「スターウォーズ」も発売された。ビデオゲームとはまた違う楽しさが味わえるよ。やってみない?





パワフルなアクションプレイで会場を大いに沸かせた元ライターのウメ選手と、優勝トロフィーを手にするチーム代表の渋谷選手。

INFORMATION ゲームセンターでソニックグッズを ソニック・ホットキャンペーン実施中

今、SEGA HI-TECHLANDをはじめとする全国のアミューズメントセンター約360店舗で、「セガソニック・ホットキャンペーン」を開催中だ。店内でチャンスカードをもらってマグネットくじにチャレンジすると、壁掛け時計や、スポーツタオルなど素敵な特製グッズがもらえるぞ。期間は1月中旬までだけど、商品がなくなりしだい終了ということだから、お店に急ごう!



NEWS マイケル・ジャクソンVSソニック ワールドスター同士がセガで対面!?

ワールドツアーのために来日したマイケル・ジャクソンが12月15日、セガ本社を訪れたぞ。ソニック2ジャンパーをはおったマイケルは到着後、中山社長と会談、2年前の「MOON WALKER」に続く新たなゲーム企画を提案したそうだ。その後ソニック2などで楽しみ、お土産に50インチ画面の「ぷよぷよ」「ゴールデンアックス」の大型きょう体をもらってご機嫌(きげん)だったよ。





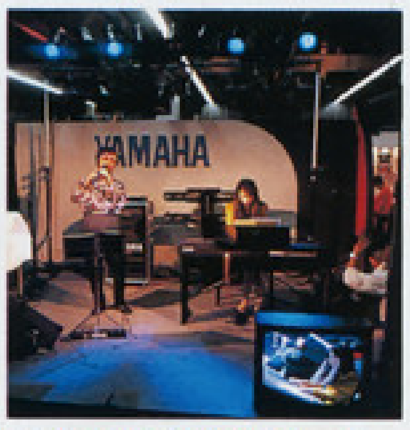
ソニック2がお気に入りだとか。

EVENT 電子音楽がより身近になる MIDI FAIR TOKYO REPORT

11月28、29日の両日、東京ドームプリズムホールでMIDI FAIR TOKYOが開催された。会場ではメーカー各社による新製品の発表やデモンストレーション、矩形派倶楽部らを招いたイベント、そして電子音楽の先駆者、冨田勲氏の講演などが行われていたよ。

MIDIは'82年に登場したデジタル音楽情報の伝達規格こと。このおかげで、手軽にも作曲などを楽しめるようになった。コンピュータゲームミュージックに興味のある人は今後にも注目しよう。





特別ゲストの生演奏が聴けたり、直接触れることのできる体験コーナーなどMIDIの楽しさがわかる催し物がたくさん。みんなも始めてみては?

NEWS 16bit戦争は欧米だけにあらず スーファミ投入後の韓国ゲーム事情



先月号から巻末のSTAFF欄に「ゲームチャンプ」という雑誌が入ったのを気付いたかな。これはおとなり韓国のゲーム総合誌なんだ。韓国では昨年10月に任天堂がアジア市場の本格的な開拓を狙って、スーパーファミコンの現地生産・販売を開始した。すでに、セガは、メガドライブ(現地名:サムソンメガドライブ)を、同様に現地の三星電子が生産、販売する形で投入済みで、16BITゲーム機への注目度が高まっているそうだ。セガの健闘を期待したいね。

NEW RELEASE

CD 妹のように



CD業界のバクチ打ちが放つ企画モノ。ウンナンのオールナイトニッポンから現れた3人組のデビューシングルだけど、平松愛理の曲はけっこうイイぞ。当たるか!? ポニーキャニオン 発売中 ¥1,000

CD ちびまる子ちゃん わたしの好きな歌



オリジナルに加え、さくらももこ自身が選曲した戦後音楽史に残る名曲群と主題歌"だいすき"が入ってるよ。MCAビクター 発売中 ¥3,000

CD 交響曲「ダークウイザード」



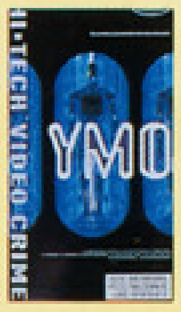
大河RPGの音楽が、壮大な交響曲に。プレイ前に聴いて、ゲームのイメージを想像するのも楽しいのでは。 東芝EMI 発売中 ¥2,800

CD LIFE



クライズラー&カンパニー久々の新譜は、全10曲中オリジナルが6曲という意欲作。名曲アレンジの方もグー EPICソニー 1.21発売 ¥2,800

VIDEO HI-TECH VIDEO CRIME



全11曲中4曲は懐かしい当時の映像をそのまま収録、それ以外は最新のCGを駆使し、YMOの世界を'90年代的解釈で再現した映像を収めたビデオクリップ集。アルファ 発売中 ¥4,200

CD ときめきアイランド



「7人のおたく」にそのままアイドル役で出演しちゃった、イースイメージガールの杉本理恵ちゃん。忙しい全国ツアーの間にソニック2をやってるらしいよ。キング 発売中 ¥1,000

TOY 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史カードゲーム



メガドラ版の発売が待たれる、歴史シミュレーションがカードゲームで一足早く登場。大陸の覇権をかけた戦いを、3~6人で手軽に楽しめるぞ。光栄 発売中 ¥2,800

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:1月15日「ベアナックルII」、1月22日「G-LOC」

※このコーナーで紹介したイベント等への申込は必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。








誌上　ドキュメント

Legend of Planet Mega
遊星SegaWorld



—12月6日国技館はお祭り騒ぎ—

ソニック2が発売されて半月あまり経った昨年12月6日、セガがまたまた派手なことをやってくれました！　ソニック2発売記念と銘打ち、両国国技館を借り切って超ビッグなイベント〝遊星セガワールド〟を開催しちゃったのである。セガとしても、国内でのこの手のビッグイベントは初めてのこと。ゲストも高橋由美子、所ジョージ、大森うたえもん、そして大川興業や3×3EYESでパイの声を演じる林原めぐみなど豪華盛りだくさんてんこもりだ。また噂のメガドラ新作ソフトや周辺機器、最新アーケードマシンなども一同に会し、セガのなみなみならぬ力の入れようが感じられたぞ。

当日は関係者を驚かせるほど、早くからたくさんのファンが詰めかけた。みんな今一番新しいセガに触れてもらえたんじゃないかな。

そこで、残念ながら会場にこれなかったという読者のために、万全の取材体制で臨んだＢＥメガ編集部(これホント)が、さっそくイベント当日の模様を洗いざらいお知らせしよう。

もちろん当日展示されていた超新作もバッチリ掲載。しかも高橋由美子ちゃんのインタビューつきだ！






徹夜組も出るなど、予想以上の出足に、入場に際してちょっと混乱があったりもしました。ゴメンネ。













プラネットステージ

ステージはマイケル富岡さんの華麗な司会で進行。マックスとハンス(?)がマルチスクリーンを使って最新作を紹介したり、由美子ちゃんや、いつかVRを個人購入しようともくろむ所さんのステージ、それにJEFユナイテッドの紹介があったりと豪華絢爛。大森うたえもんさんのギャグ(?)「あたしゃ、もすこしセガほしい」にはちょっとまいったけど、最後はゲストの皆さんにスロットを止めてもらう大抽選会も盛大に行われて、プログラム終了。お土産が当たった人、よかったね。

アリーナ

林原めぐみさんのコーナーをはじめ、広いアリーナも開場と同時に満杯。いったい何台のメガドラがあったのだろうか。





遊星グランプリ



UFOキャッチャー選手権

シンボルゾーン

開場中心の大きなバルーンの下には、メガドラ本体および周辺装置群を展示。6Bパッド、マウス、そしてMEGA-SPIDERも初公開だ。









ソニック2ゲーム大会





3×3EYESコーナー



ベアナックル2ゲーム大会



大広間 サードパーティー

地下大広間はサードパーティーの展示開場。「ニンジャウォーリアーズ」など、初お目見え作品も展示されみんなご満悦。中央のミニステージではおなじみのホンダべるの(ちなみに彼女は自前の衣裳)と各メーカー担当者さんの漫才…じゃなくてゲーム紹介が行われた。











チャリティーショップ

出口付近に設けられたチャリティーショップ。収益金は肝臓移植を待つ子供たちのために使われるんだって。それに、どれもカレンダーやぬいぐるみのおまけ付き。やっぱセガって太っ腹だね。







高橋由美子 on STAGE

ゆみみみっくす主題歌「アチチッチ」と新曲「だいすき」を披露(ひろう)してくれた由美子ちゃん。さらに楽屋で特別インタビューに応じてもらったよ。







家事は最近お手上げの私がお嫁にいったら…

——◎今日のイベントはゲームの好きな人が集まってるんですけれど、ステージに立ってみた感想はどうですか？

高橋◎意外にノリが良くてよかったんじゃないかなあ。イベントは久しぶりなのでちょっと緊張(きんちょう)してるんですけど、私も楽しんで帰ろうかなって思ってます。

——◎某テレビ番組でカメラ小僧の人気№1に選ばれましたよね。あれ実感としてありますか？

高橋◎ないですよ（笑）。恐かったですよ、あれは。

——◎ソニック2をやってみてどうでしたか？

高橋◎チラビデオに出演するとき初めてやったんですけど、女の子にはちょっと難しいかなと思いました。手よりも口のほうが早く動いちゃうんですよね、アーとかキャーとか（笑）。

——◎好きなゲームとかってありますか？

高橋◎あんまりゲームやらないんですよ。夜とかやってるとうるさいから早く寝なさいなんて言われちゃうし。旅行に行ったりするときはゲームギアをたまにもってきますけどね。

——◎普段はどんなことして過ごしてるんですか？

高橋◎ほとんど仕事しかしてないんですよ。午前中は大学にも行ってるし。

——◎大学では全部、英語ですよね。もう英語ペラペラなんですか？

高橋◎まだまだぜんぜんで、学校に行ってることは行ってるんですけど、なかなか覚えられなくて……。本当は仕事の合間(あいま)なんかに英会話の勉強しなきゃいけないって言われてるんですけどなかなか難しいですよね。

——◎テンプル大学は留学もあるそうですけど、もしそうなっちゃったら歌は？

高橋◎ぜんぜんなんにも考えてないです。あんまり成績がよくないんで（笑）。成績が良ければ簡単に行けるんですけどね。ちょっとムリかな。行けると言われたら行ってもいいかなという気持ちはありますけどね。行けないだろうなというのが80％を占めてる（笑）。

——◎気分転換みたいなものってありますか？

高橋◎ショッピングはよくしますね。洋服とか、小物なんかを。安いから、つい買っちゃうんですよ。

——◎家事はどうですか？

高橋◎もうずいぶんやってないですねぇ。昔は好きだったんですけど、最近はもうお手上げ〜って感じです。

——◎これからすぐ海外へ向かうそうですが、年末年始はゆっくり過ごせそうですか？

高橋◎ビデオを4月に発売するんですけど、それのロケで行ってきます。お正月は一応お休みをもらってるので、ほとんど家にいると思うんですけど、まだぜんぜん予定は立ててないんですよ。フジテレビのドラマのほうもどうなるかわからない状況ですからね。年が変わる前には、撮り始めるというお話なので。

——◎どんな役なんですか？

高橋◎そうですね、元気でちょっとおっちょこちょいで。私がお嫁に行ったらそんな感じになるんじゃないかなと思うんですけどね。

——◎読者にメッセージを一言。

高橋◎遊ぶだけ遊んで、勉強もしっかりしてくださいね。お金に余裕のある方は高橋由美子のものも買ってほしいなと思います（笑）。

（92年12月6日国技館にて）



プロフィール

本名：高橋由美子、昭和49年1月7日生まれ、身長156cm、血液型A型、テンプル大学日本校在学中：'90年4月にデビューした彼女、現在はお正月映画「ちびまるこちゃん」の主題歌「だいすき」がヒット中。1月末にエッセイ集、3月にアルバムをリリースする。また2／18日からフジテレビ系で放送の「お願いダーリン」では可愛い奥さん役を演じる。さらにこの春東京・大阪で公演される、スミセイミュージカル「新・アンの愛情」は主演。得意のダンスと歌を盛り込んだ舞台で、ファンにとっても楽しみなものになりそうだぞ。もちろん夏はコンサートにも力を入れる予定。



イベントを湧かせた主な新作ソフト



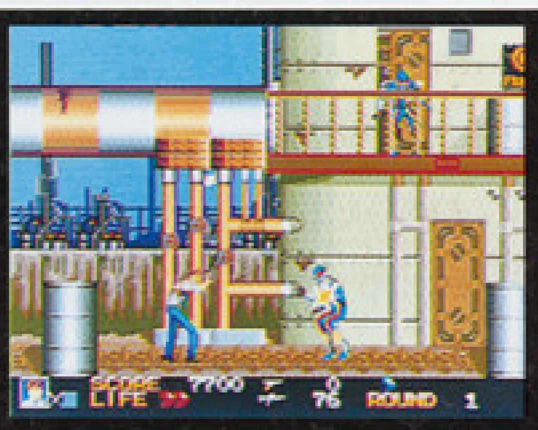
タイニー・トゥーン・アドベンチャーズ
【ROM／コナミ】オリジナルステージと細かいキャラパターンに注目。



ニンジャウォーリアーズ
【CD／タイトー】タイトー入魂の移植作。２人同時プレイも可能。



スプラッターハウスPART3
【ROM／ナムコ】ジェイソンのアクションがよりパワーアップ！



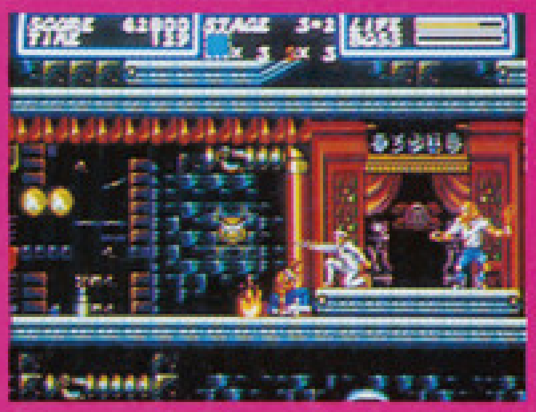
ローリングサンダー３
【ROM／ナムコ】武器や乗り物といった新アイテムが増えたぞ。



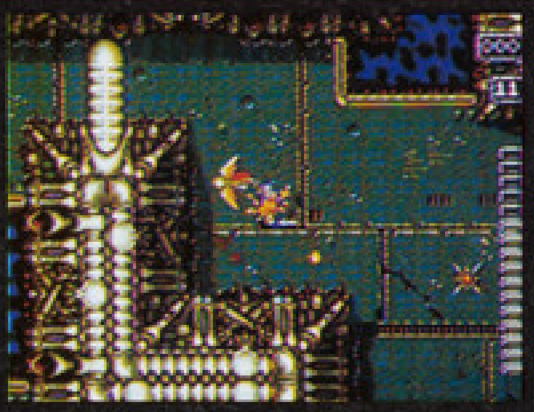
シルフィード
【CD／ゲームアーツ】３Dスクロールのポリゴンシューティング。



SNOW BROS
【ROM／東亜プラン】雪玉を投げ、敵を固めて転がすコミカルACT。



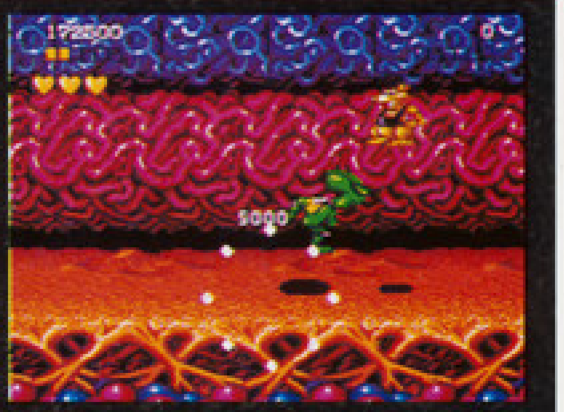
ディープスキャナー
【ROM／サミー】トラップや敵の攻撃をかいくぐり、ボスを目指せ。



ビートフォース
【ROM／サミー】カーアクションもある、ストーリー性のあるゲーム。



ハイムドール
【CD／ビクター音産】戦闘での敵の動きが迫力の海外移植RPG。



バトルトーズ
【ROM／セガ】殴る、蹴るの激しいアクション。カエルが主人公だ。



ゴールデンアックスIII
【ROM／セガ】キャラが４人に増え、協力魔法も導入された。



ああ播磨灘
【ROM／セガ】原作に迫る臨場感とフィーチャーの大相撲ゲーム。



ザ・スーパー忍II
【ROM／セガ】海外でも評価の高い忍者ACTがよりグレードアップ。



ファイナルファイトCD
【CD／セガ】２人同時プレイ、オリジナルモードと見どころがいっぱい。



スイッチ
【CD／セガ】非日常的なギャグが満載された、ギャグベンチャーだ。



聖魔伝説３×３EYES
【CD／セガ】人化のため旅を続けるパイと八雲の冒険活劇RPG。



ファンタシースターIV
【ROM／セガ】ファン待望の第４作。アルゴル太陽系に何が起きた!!



バットマン　リターンズ
【CD／セガ】バットモービルのカーアクション。グラフィックがグー。



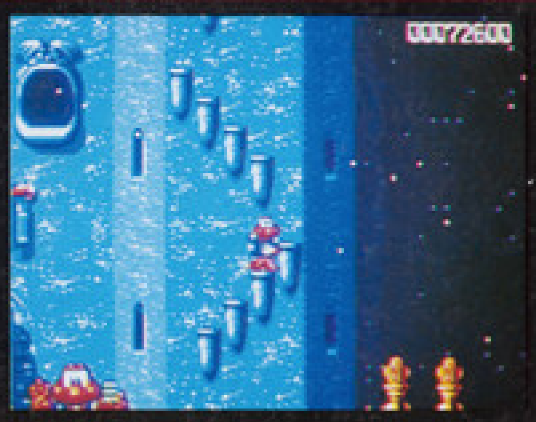
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ
【CD／セガ】世界のアイドル・ソニックが、リフレッシュして登場！



NIGHT TRAP
【CD／セガ】実写動画が美しい、リアルタイムアドベンチャー。



MICK＆MACK
【ROM／セガ】マクドナルドのMマークを集めてゴールへ走れ！



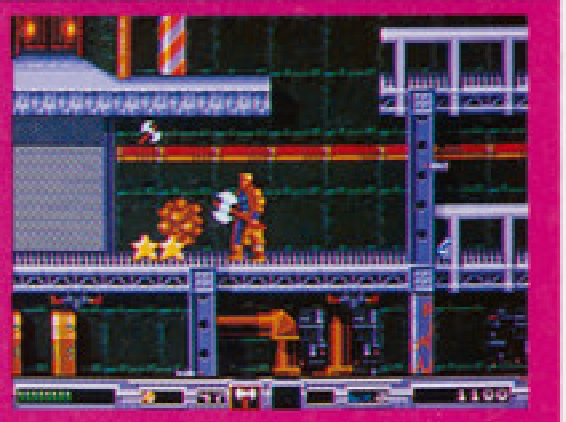
ROBO COD
【ROM／EAビクター】シリーズ第２弾。ビヨヨンな主人公がヘン。



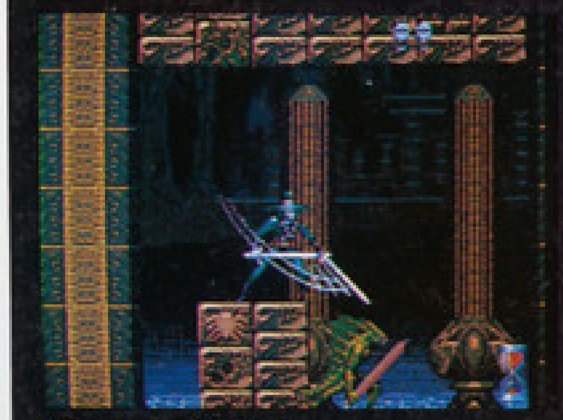
WCリーダーボード
【ROM／セガ】世界のトッププロを集めたトーナメントを勝ち抜け。



PRO QUARTERBACK
【ROM／セガ】細かいフォーメーションプレイのアメフトゲーム。



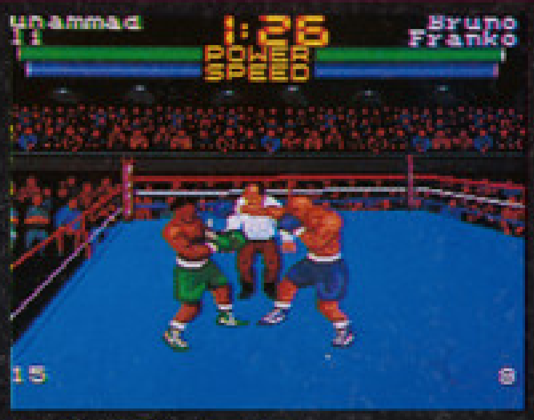
EX MUTANTS
【ROM／セガ】近未来での異星人との戦い。キャラは男女２人だ。



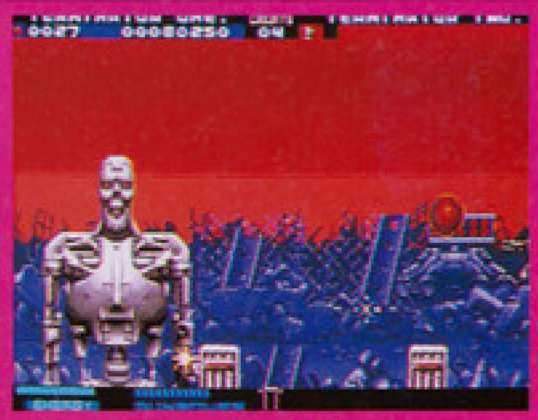
CHAKAN
【ROM／セガ】イビル・ハンターの主人公が多彩な剣技で戦う。



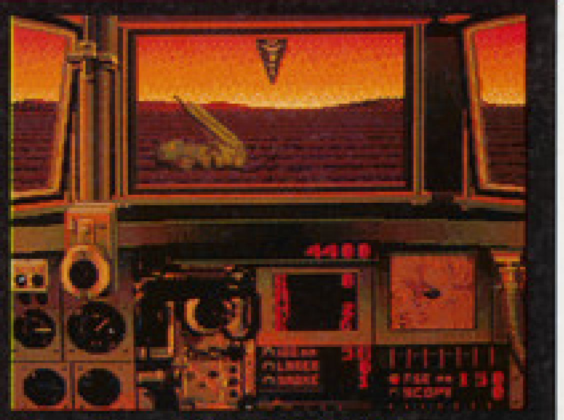
ザ・ドルフィン
【ROM／セガ】行方不明の仲間を探すイルカのACTゲーム。



モハメド・アリ
【ROM／セガ】アリのチャンピオン・ロードを再現している。



ターミネーター２
【ROM／セガ】メガ・スパイダー対応のガンシューティング。



スーパーバトルタンク
【ROM／セガ】中東が舞台のタンクバトル。３Dがリアルだ。

BEメガ(大予想)追跡特報

電忍アレスタ2(仮)

コンパイル　今秋発売予定　SHT　MEGA-CD



▶主人公

今度はギャルゲーか(笑)?

まずは、ここに目が止まったBEメガ読者の諸君!　さすがはお目が高い(笑)。先月号のハミダシ情報でチラっとだけご報告したコンパイルの「電忍アレスタ2(仮)」だが、じつはこのとおり着々(?)と企画は進行しており、ある程度まとまった情報を出せる段階になっていたのだ。

というわけで、さっそく電忍ファンの方々に続報を入れさせていただくわけだが、なにぶん現状はまだコイパイル社内でも企画会議が数回行われた程度の段階である。とりあえず我々が収集した情報を整理し、一部予想も絡めて今度の「電忍2」の全貌に迫ってみるぞ。うりゃ〜。

まず喜んでいただきたい事実その1というのが、「女の子いっぱい!でいこう」という方針についてである。すなわち「電忍アレスタ2(仮)」は主人公が女の子(くのいち)という設定になり、女たちの華麗な争いが見られるかもしれないということなのだ。ここらへんは、「武者アレスタ」のころのノリに近くなると考えればいいのかもね。

で、左にいる女の子がじつは今度の主人公となる舞ちゃん(ウソ、名前は単なる予想だよ〜ん)で、年齢17歳、スリーサイズは79、57、83とのこと(これまた推定、笑)。ちなみに現在発売中の「電忍アレスタ」は、織田信長の戦国時代を舞台にしていたが、今度の舞台は約40年後の徳川時代となり、前作の主人公影狼らもなんらかの形で登場してくるらしいぞ。

はたして彼女と白牙忍軍や影狼との関係は?　そして、ほかのご出演ギャルたちの活躍は?　いまから楽しみだぜ!

めざせ!　究極の和風スタイル!

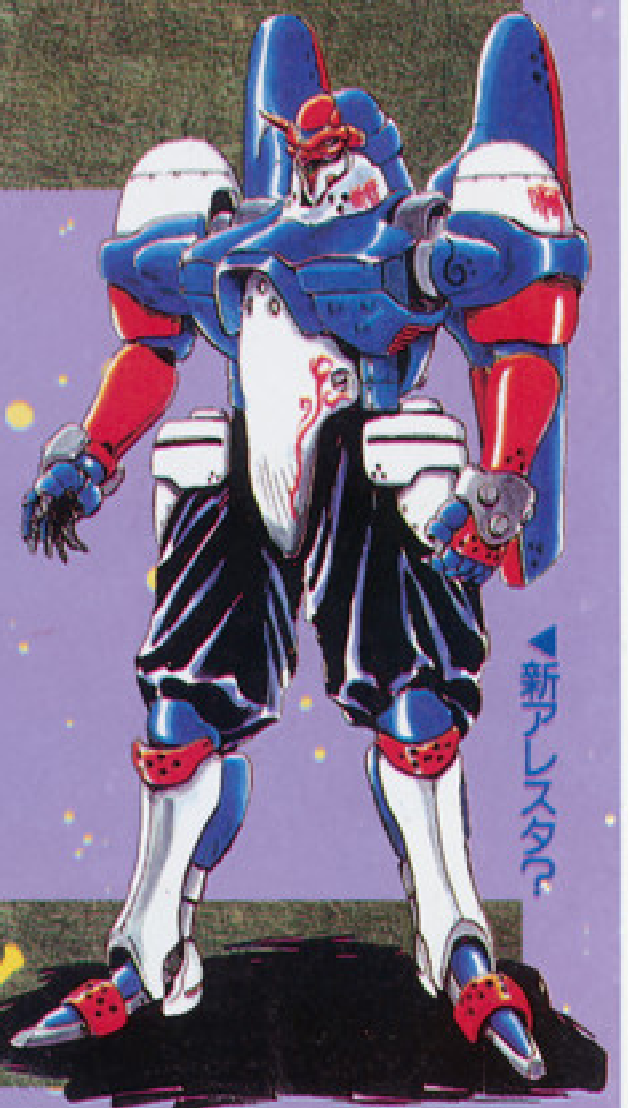
さて、今回の「電忍アレスタ2(仮)」のもうひとつの柱となっているものに「和風SHTの究極の形の追求」という方針があるのも注目したい点だ。ここらへんは、右にある自機(アレスタ?)や主人公のラフデザインにも見られるように、前作で〝和風〟といいつつガンダムっぽかったメカデザインや甲鎧姿だったキャラクターたちをもっと和風っぽく仕立て上げ、究極の和風スタイルを確立しようというわけだ。

それゆえ、主役の女の子はどこかしら和服に近いデザインの衣装に仕上がっているし、自機(以下暫定的にアレスタとさせてもらう)も足のあたりが和風袴っぽいデザインになっているのがわかるだろう。

また、それの影響でアレスタ自身の大きさも、従来は10メートル以上あったものが7〜8メートルくらいのものとなり、より機動性を重視した感じとなってくるそうだ。

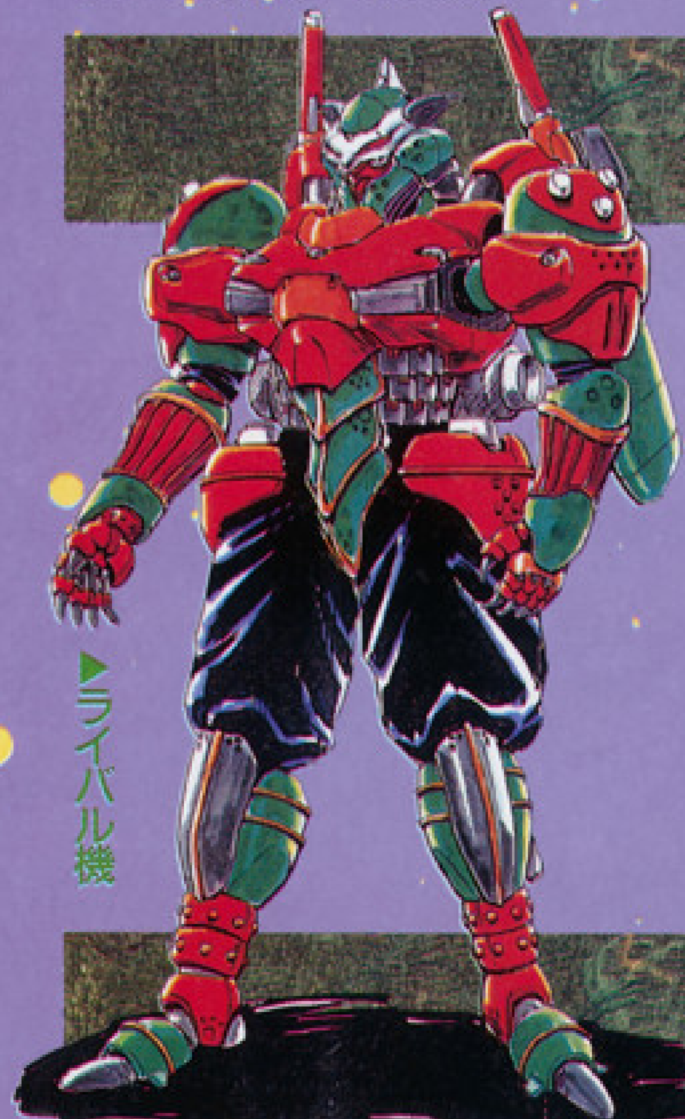
だが、これはアレスタの迫力がなくなるということを意味しているわけではないぞ。すなわち、今度のアレスタには超強力なオプションがゴテゴテっとくっつく形になるらしく、大、中、小と全部で3つの形態の姿を見せそうとのことだ。

人型のノーマルなタイプ、アーマーのついたタイプ、オプションでバリバリに強化されたアレスタなど、バリエーションも豊富で、より楽しめそうな内容になりそうだぞ。ここらへんもライバル機とともに期待したいところだ。



◀新アレスタ?

各システムも超パワーアップ!



▶ライバル機

さて、〝ギャル〟に〝和風〟にと大きな柱について書いてきたが、最後に今度の「電忍2」で変更されるポイントをざっと取り上げて、まとめてみるぞ。

まずはシューティングマニアとして、チェックしたいところが〝もっとスピーディー〟な展開になるというところだろう。「電忍アレスタ」では背景や設定に凝るあまり、コンパイルならではのスピード感が不十分だったという反省があり、今度こそは〝スピード感も極めたい〟とのことだぞ。まずは期待だ。

また、前回イマイチ派手さに欠けていた太郎丸、次郎丸のオプションだが、これももっとバリエーションのある攻撃方法を追加し、ドカドカ、バリバリな画面演出を見せてくれそうだ。現在は、オプションが敵をトライアングルに囲んでボムでドカーンとやっつけるとか、いろいろな案を検討中のようだから、いまから期待大だね。

もちろん、アニメーションのビジュアルシーンも、よりハデになる予定だ。基本的には各面クリア後にバシッと挿入されるそうだぞ。そのほか、前作で企画だけ上がっていた国盗りシューティングシステムの再検討やド派手さの追求など、すでにスタッフは意気満々状態だ。今年の10〜11月あたりの発売を目指して開発されている「電忍アレスタ2(仮)」は、年始から要チェックだぞ!

今秋発売を待て!!

日本国民の知らぬ間に

いしいひさいちの大政界 制作快調か

●セガ／発売日未定／価格未定／SLG／CD-ROM

特報 政治の真相に迫る 目指すは首相の座

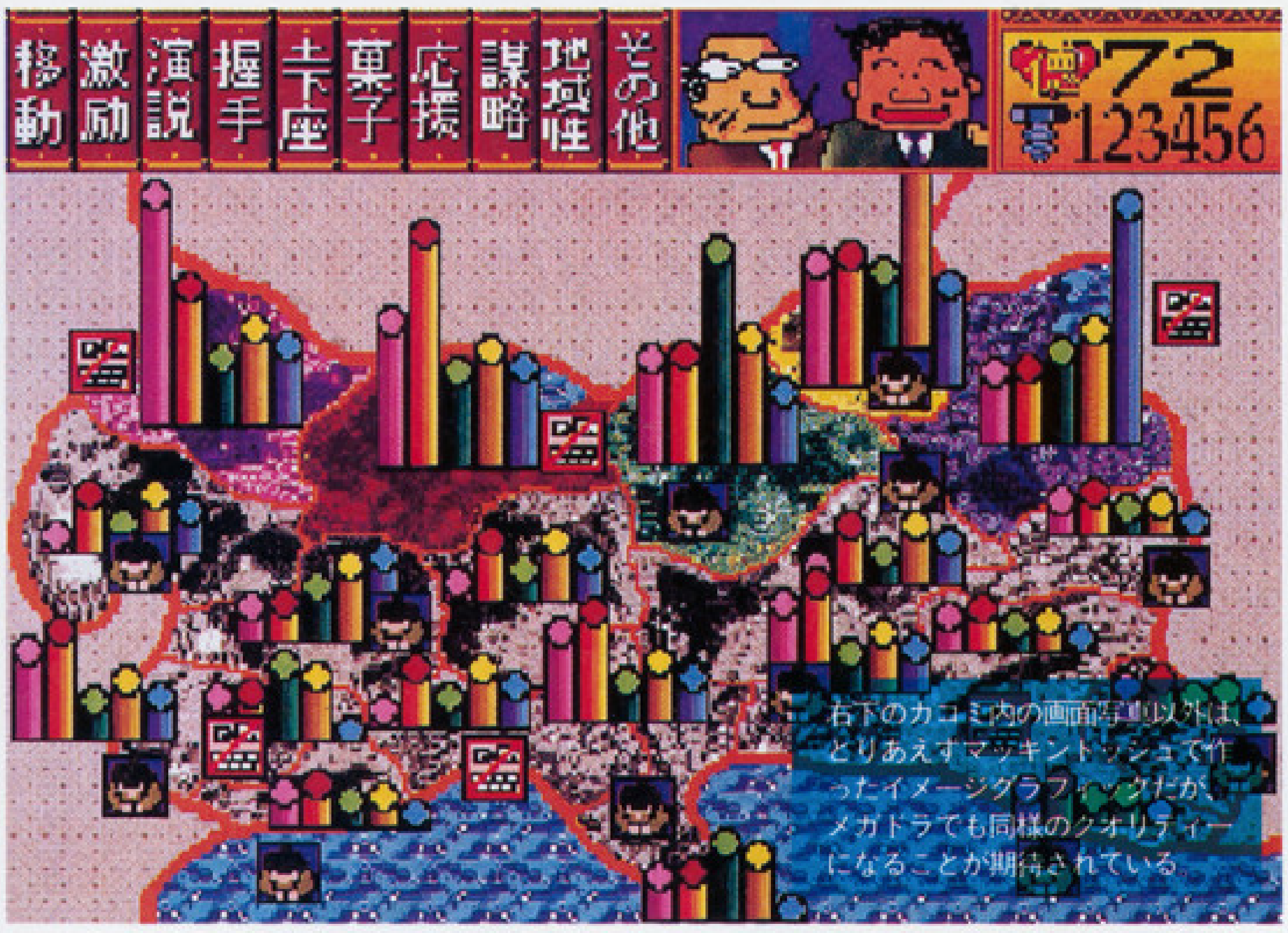


G-SAT新作情報 1月8日金

MEGA-CDユーザーが代議士の秘書に!!

〈日刊〉第00001号　平成5年1月8日第3種郵便物未認可

コミカルタッチに根回しのお勉強



セガの新生ブランドG-SATの第二弾は、MEGA-CD対応の政治シミュレーションゲームに。

以前より開発の噂がささやかれていた「いしいひさいちの大政界」の全容が明らかになった。「〝政治は正義だ！〟というテーマで、壮大なスケールの物語が展開する」と、G-SATゲームプロデューサーの渡辺氏は語る。なお氏は、「とにかく、大人の付き合い方を知らなきゃね」と本格派ゲームであることをさりげなく加えた。

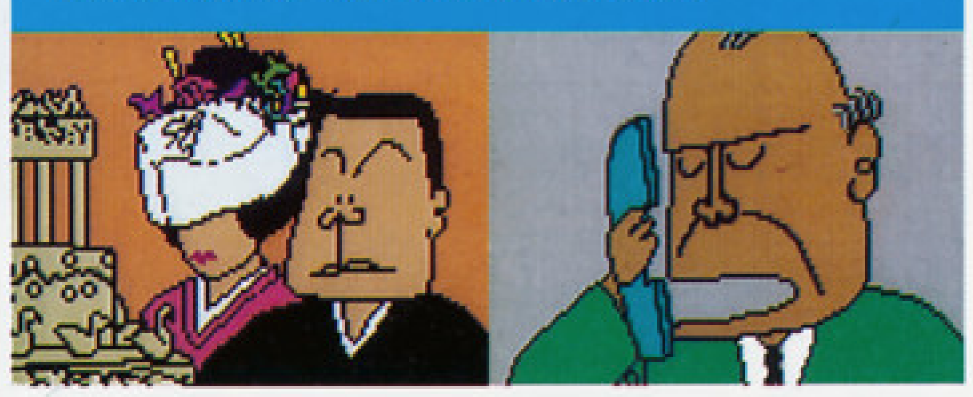
ギャグの世界で展開する立身出世物語

このゲームの舞台は、一九六〇年代から一九九〇年代のX国だ（日本っぽいけど違うぞ）。プレイヤーは政治を志す一青年で、代議士候補の通称〝オヤジ〟の秘書になったところからゲームはスタートする。最終目的は総理大臣のイスを獲得することだが、まずは当面の小目的を達成していくことから始めよう。

ステージは陣笠（じんがさ）編（オヤジを当選させる）、中堅編（派閥の実力者になる）、党首編（総理大臣になる）の3つで、それぞれミニゲームとメインゲームで構成されている（詳しくは左カコミ参照）。これらをソツなくこなせば、無事クリアというワケだ。テーマがテーマだけに、けっこう頭を使う内容になるんだろうけど、すべてがいしいひさいち独特のギャグ世界でのできごとなので、コミカルかつじっくりと楽しむことができるぞ。もちろんエッ？と思わせる展開や主要キャラクターの謎など、凝った仕掛けも盛りだくさんだ。

支持獲得は小さなことからコツコツと

代議士の職務は、証人喚問の質問にとぼけてみたり、議会中に居眠りするだけではない。各方面に自ら足を運んで、支持を集めることも重要な活動内容となっている。草の根的な活動の累積こそが大きな金を、もとい実を結ぶのだ。



ゲームモードは2種類

メインゲーム



ミニゲーム



ミニゲームは地方選挙や政治団体獲得戦、全国選挙を戦いぬいていくシミュレーションモードで、資金作りや人脈作りといったコマンドがある。メインゲームでは、実際の政治活動などをアドベンチャー形式で行う。ミニゲーム中での必要なアイテムを集めるのもこのメインゲームだ。

特報

レイカ VS アネット 世紀の新作発表!!



アネット生身バージョン

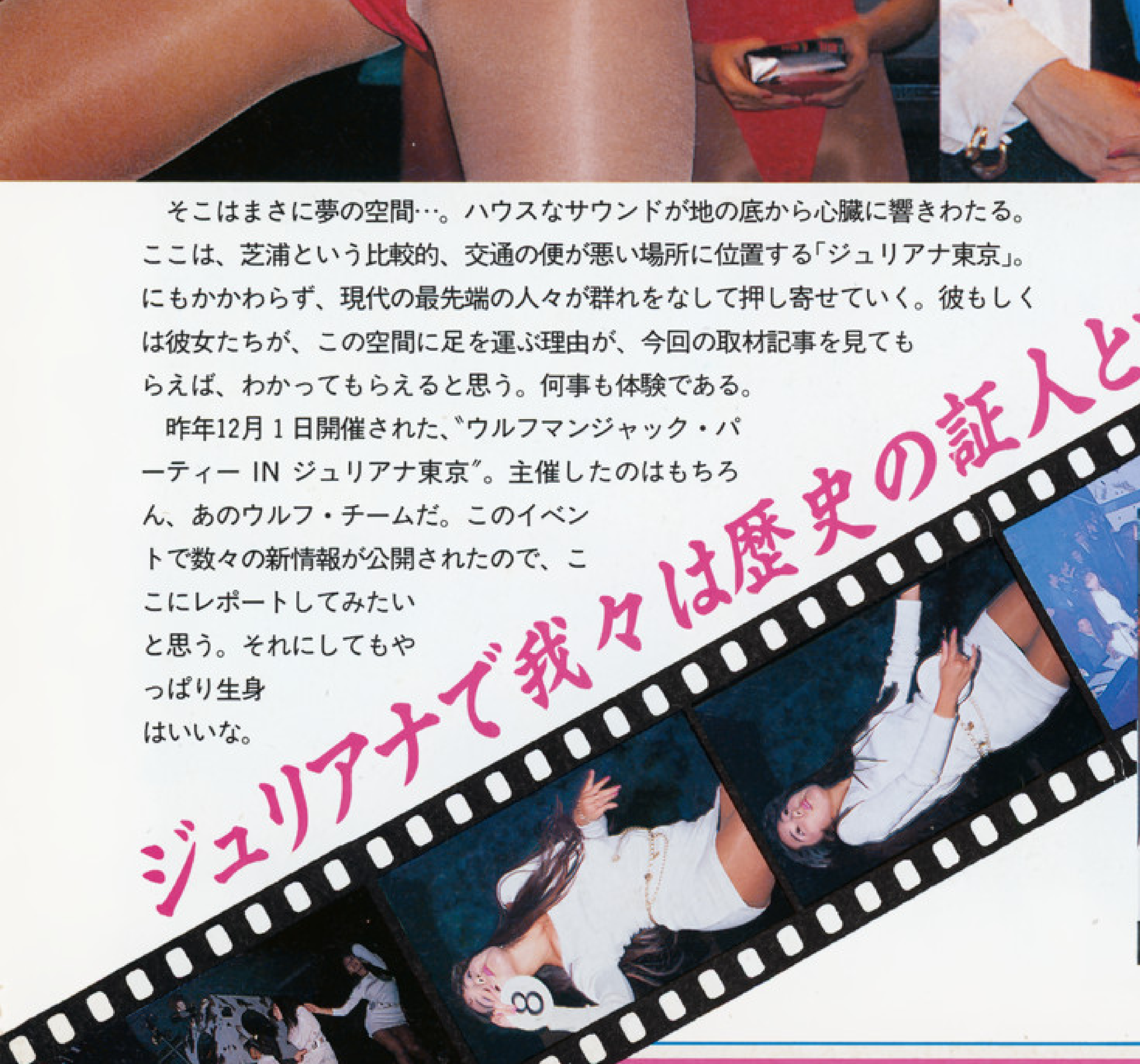
「レイカ」飯島愛バージョン

ウルフ・チーム
全編CGの衝撃の新作
MEGA-CDで
登場か

ジュリアナで我々は歴史の証人となった……

そこはまさに夢の空間…。ハウスなサウンドが地の底から心臓に響きわたる。ここは、芝浦という比較的、交通の便が悪い場所に位置する「ジュリアナ東京」。にもかかわらず、現代の最先端の人々が群れをなして押し寄せていく。彼もしくは彼女たちが、この空間に足を運ぶ理由が、今回の取材記事を見てもらえば、わかってもらえると思う。何事も体験である。

昨年12月１日開催された、〝ウルフマンジャック・パーティー IN ジュリアナ東京〃。主催したのはもちろん、あのウルフ・チームだ。このイベントで数々の新情報が公開されたので、ここにレポートしてみたいと思う。それにしてもやっぱり生身はいいな。





大盛況に終わった「ウルフマンジャック・パーティー」!!









飯島愛を担ぎ出すあたり、さすがウルフ・チームです！

当日はあいにくの天候にもかかわらず、会場となったジュリアナ東京は、人また人の群。MEGA-CDの「アネット再び」「天舞メガＣＤスペシャル」、ＳＦＣの「ノイ・ギーア」などの新作発表に続き、135のライブ。そして異常な盛り上がりを見せた〝ミスアネット・コンテスト〞が行われた。見事栄冠を手にした５番のパンツモロ見えネエちゃんは左のページをご覧あれ。だがしかし今回のイベントの目玉は突如(とつじょ)発表されたCD-ROMソフト「アプロス」につきる！

全編CGによる次世代CDゲーム発動!!



アプロス
天空の章

凄いゲームが動き出してしまった。これはゲーム革命といえるかもしれない。「アプロス」は現在『ログアウト』誌に連載中の小説である。これを題材にして、ついにオリジナルのCD作品を生み出そうというのだ。しかもこれまであった、セル画の取り込み画像ではなく、全編ＣＧである。現在のところ対応機種が、全CD-ROMということになっているので、MEGA-CDユーザーも絶対要チェック！



画面が映し出されると会場内にどよめきが！



ストーリーは「人魚蛟司」が担当。アプロス計画のブレイン的存在だという。



ビジュアルは劇場版アニメ「サイレントメビウス」のもりき靖泰が担当する。



このままMEGA-CDに移植されたら、もういうことはない。続報を待ちたい。

写真は、開発中の画面をビデオ撮りしたものです。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

●ゴールデンアックスⅢ
●MICK&MACK
●スプラッターハウスPART3
●ローリングサンダー3
●Jリーグプロストライカー
●タイニートゥーン・アドベンチャーズ
●ターミネーター2
●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
●ブギウギボーリング
●魔神転生
●騎士伝説
●スーパーバトルタンク
●モハメド・アリ ヘビーウェイトボクシング
●ザ・ドルフィン

ゴールデンアックスⅢ
主役が4人になって三たび登場！

●セガ／3月発売予定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 30% 2人同時プレイあり

メガドライブの看板ゲームである「ゴールデンアックス」シリーズも、とうとう3作目の登場となった。今度の主役キャラクターは全員が一新され、しかも前作までの3人から、4人に増えている。

ちなみに、今回の写真は年末の「遊星セガワールド」で展示されていたデモバージョンのものだ。現在はまだゲーム自体は動作していないので、グラフィックはすべて止め絵だが、シリーズの雰囲気はそのまま残っているようだ。システムや魔法の類も煮詰めている最中らしいので、今はとりあえず情報を待っていてほしい。



今回の主役はこの4人。すべて新しいキャラだ。


8メガの容量のおかげで、敵も味方もグラフィックが細かくなっているぞ。


ちなみにこの2人はティリスとアックスではない。容姿がどことなく似ているけどね。

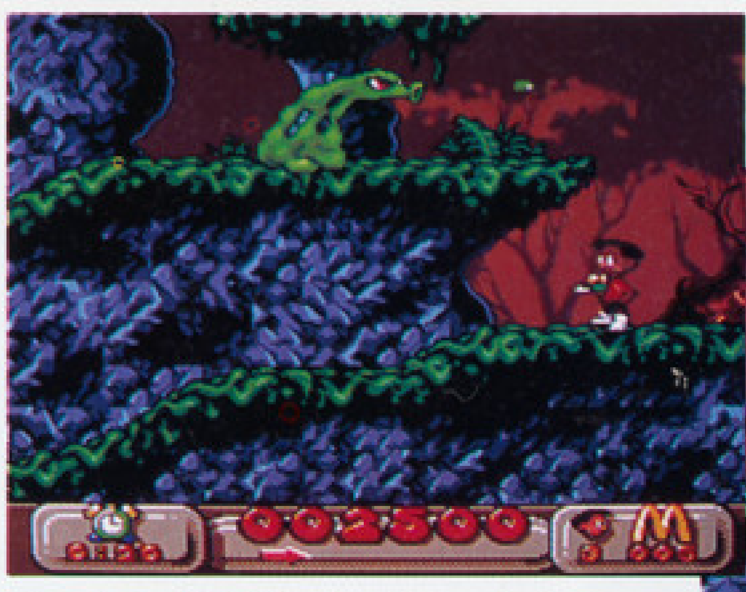
MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS(仮称)
ネバネバ地帯を大冒険

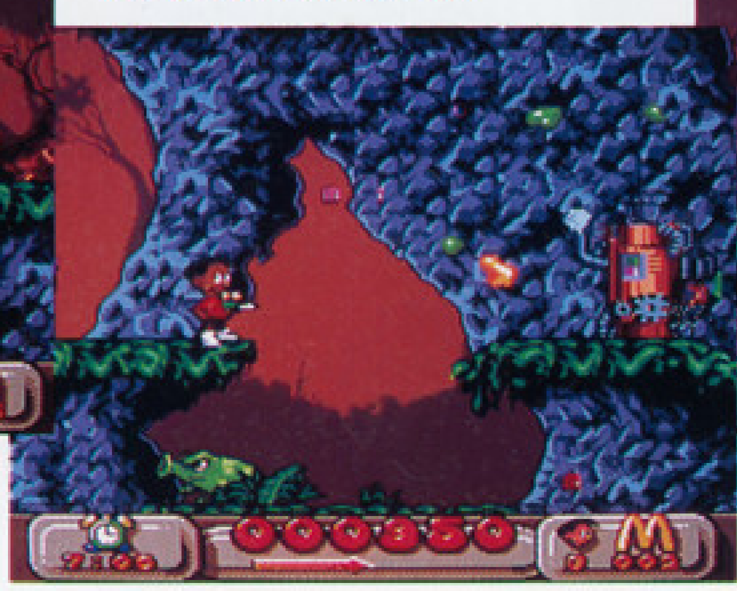
●セガ／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

TM DONALD'S CORPORATION LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

これは、セガがファーストフードの大手企業として有名なマクドナルドと提携して作った、コミカルなアクションなのだ。内容は、ぬちょぬちょした敵を倒しつつ、マップのあちこちにしあるMマークを集めるというものだ。これらをたくさん集めれば、ポテトやビッグマックを半額で買え……じゃなくて、クリア条件を満たせるぞ。


ドロトロした敵を撃つと、グチャグチャになって飛び散る。スライムワールド？


ヘンな機械が緑色の物体を生産している。銃でオシャカにしてやろう。


落下したときやダメージを受けたときなど、キャラの表情と音声が豊富で愉快だぞ。

スプラッターハウスPART3
男は黙ってためろ！

●ナムコ／3月発売予定／価格未定／ACT／16M

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

あのスプラッターハウスが、1年ぶりに新システムを搭載して帰ってくる。今回のPART3では、リックはなんと変身してしまうのだ。つまり、ステージ中のPOWアイテムをためパワーアップすることにより、攻撃力が上がるんだ。右の写真を見てもらえばわかるように、普段は肩の破れたGジャンを着ているが、パワーアップすることでGジャンがビリビリに破け散ったり、最後には自らの肉体までもスパークさせてしまう。スプラッターといえば、難易度の高さもウリのひとつだったが、このシステムは難しくて敬遠しがちだった人に送る救済措置かもしれない。詳しくは続報ってことで！



ためろ、ためろ…

この画面だけ見れば、たいしてPART2とは変わらないように見える。しかし、キャラクターの細かさ、背景の色使いなどはさすがに進歩している。



ためろ、ためろ…

ためにためたら爆発だ！ 勧善懲悪のヒーローのパターンだが……。



ドッシャ〜ン!!

ローリングサンダー3
大幅にパワーアップしたぞ

●ナムコ／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

スパイ映画のような演出で楽しませてくれた「ローリングサンダー2」の続編が、新しいゲームシステムで帰ってきた。

おおまかな内容はほぼ前作と同じだが、なんとこの「3」では、武器が標準装備の拳銃だけでなく、バズーカなどの豪快なものもドッカンドッカン使えるのだ。

しかも、水上バイクやオートバイといった乗り物を操作するラウンドも加わっていて、ますますアクションのノリがカッチョよくなっているぞ。

さらに、銃を斜めにも撃てるようになったのもうれしい。これは「ローリングサンダー」シリーズとしてはちょっと反則的な変更という気もするが、これでかなり融通のきいた攻略が可能になることだろう。



今回はバイクアクションもあり。旧ルパン三世のエンディングみたいだ（短絡的……）。



敵が空から攻撃をするのなら、こちらも負けてはいられない。ファイヤー！



リゾート気分で水上バイク。



斜め上に撃てるということは、上にいる敵を狙えるということだ。楽だな〜。

ああ播磨灘
双葉山の連勝記録をぬり変えろ！

●セガ／発売日未定／価格未定／SPT／8M

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ



講談社の週刊コミックモーニングで爆発連載中の「ああ播磨灘（はりまなだ）」は、角界の古いしきたりや伝統を次々破壊し、1度でも敗北したら引退すると豪語する横綱播磨灘の怒濤（どとう）の連勝快進撃を描くマンガだ。これがゲームになるというんだから、ただの相撲ゲームではないことは明らか。播磨灘の連勝を止めようとする上位陣との対戦では、マンガで有名になった決めセリフがふんだんに登場し、時代の寵児（ちょうじ）になった気分が味わえるぞ。



燃える燃える播磨灘の体。相手力士のふがいない相撲ぶりに業をにやしたのだろうか。

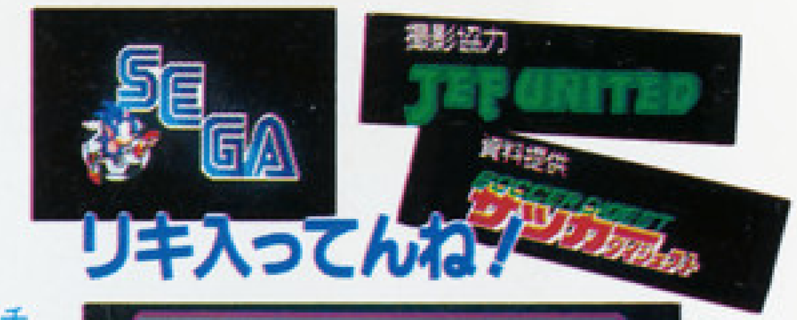
Jリーグ プロストライカー

JEF UNITEDの全面協力!

●セガ/4月発売予定/価格未定/SPT/8M+B・B

完成度ゲージ 20% 2人同時プレイあり

電車のなかで女子大生が「ねえ、見た見たカズ?」などといっているご時勢。アジアカップでの優勝やナビスコカップ、天皇杯での好試合の連続にファン急増中のJリーグ。セガは千葉県市原市に本拠をもつJEF UNITEDをスポンサードしているが、その縁でついに本格的サッカーゲームが発売されることになった。まだフィールド画面などの情報はないが、「サッカーダイジェスト」の資料協力や、JEF UNITEDの撮影協力を仰いでいるところからも、かなり期待できると見たぞ。最近はJリーグものが各機種でちらほらと見られるが、なかには名前だけ借りるという安易なものもある。だが、この「Jリーグプロストライカー」は本物といってもよさそうだ。





データは各選手6項目。数値変更したり名前まで変えられたりするんだ。



チームセレクト時には、ロゴやイメージキャラとともにチーム力も表示される。



トーナメントだ。自分が担当しないチームは、コンピュータが勝敗を判断して進行。

タイニー・トゥーン アドベンチャーズ

コナミのMD海外向けゲーム第2弾だ!

●コナミ/参考出品(発売検討中)/ACT/4M

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

※写真はすべてジェネシス版のものです。

コナミの海外向け第2弾として発売が予定されているゲームが、この「タイニー・トゥーン」だ。

これは同名のアニメ番組をゲーム化したもので、「T.M.N.T.」と同じく、あちらでは幅広い層に大人気のキャラクターなのだ。

ゲーム中でもアニメなみに生き生きと動く主人公バスターバニーたちの表情が見ものだぞ。

ところで、このラインナップから推測するに、コナミの第3作目はもしかしたら「バッキーオヘア」かな?(大ウソ)



いかにも海外アニメっぽい動作がウリだ。



耳でロープをスイスイ移動。意外とアクションが豊富だったりする。

キャラクターものの常として、このゲームも立ち止まっていると何らかのリアクションがあるらしい。



ターミネーター2

アーケードの興奮ふたたび!

●セガ/発売日未定/SHT/8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

先日の遊星セガワールドの参考出展作品でひときわ注目を集めていたのがこの「T2」だ。覚えている人も多いだろうが、このゲームはゲーセンで一時期大ヒットをとばした同名のガンシューティングの移植作である。ちなみにジェネシスではすでにメガスパイダーとともに発売されているシロモノなのだ。映画「T2」と同じ展開で進むこのガンシューティングは国内発売も決まって期待超大だ。

これがウワサのメガスパイダーだ



ご覧のとおりメガスパイダーに対応しているのだ。もちろん普通のパッドで射撃することも可能だ。



アーケード同様に次々と出現してくるターミネーターズ。左は1面のボスだ!



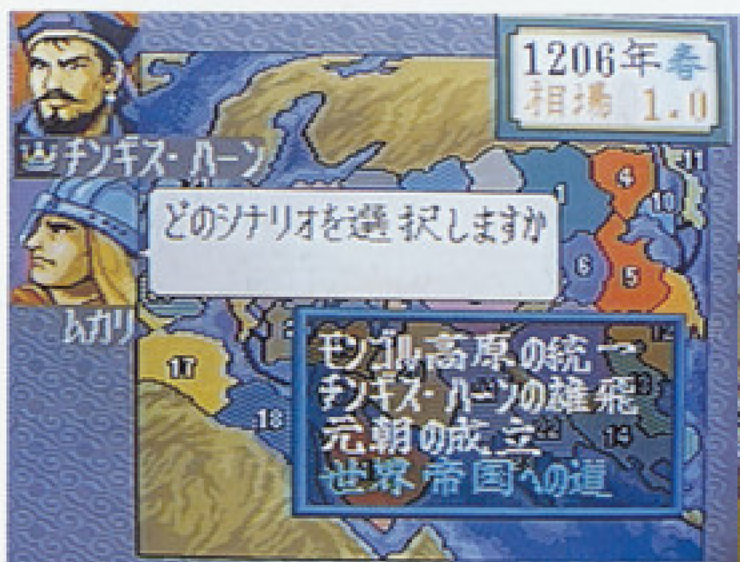
次々と襲いくるターミネーター

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄／2月25日発売予定／11,800円／SLG／10M＋B・B

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

パソコン版でも大人気だった光栄のシミュレーションが、またまた登場だ。プレイヤーは、チンギス・ハーンが活躍した時代の1国の王となって、領土を拡大していくのが目的だ。ゲームシナリオは2種類あり、12世紀末のモンゴル高原を制覇するシナリオと、13世紀ユーラシア世界の全土統一するシナリオが用意されている。そして、ゲームを進めていくうえで大切なのが、オルド。自国の領土を守らせる人間を血縁者にすれば、絶対に裏切ったりはしないので、妃とオルドでの駆け引きが重要なポイントとなっていくのだ。美しいアニメや、洗練された戦闘も期待できるぞ。



世界編のシナリオでは日本は武士、西欧では騎士と戦闘部隊の分類が文化圏で違うのだ。



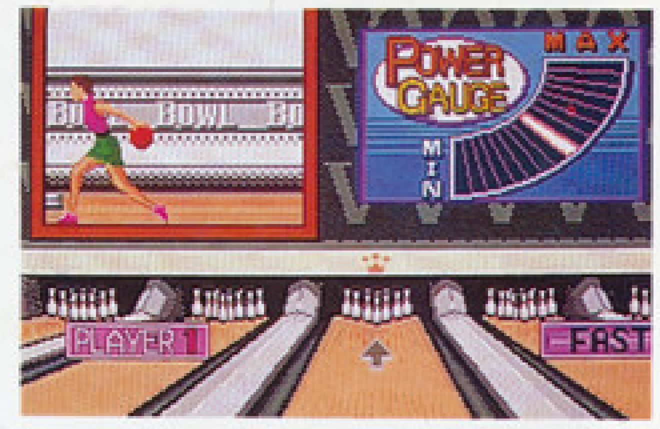
これがオルド画面。妃と熱い夜をすごせるかどうかは君しだいだ。へっへっへ。

ブギウギボーリング

ビスコ／3月発売予定／6,800円／SPT／4M

完成度ゲージ 90% 4人まで対戦プレイ可能

友達と対戦モノで遊びたいけど、あまり頭を使うのもめんどうという時にオススメなのがこの「ブギウギボーリング」。操作はとにかく簡単で、立ち位置、スピン度、パワー、それに新たに追加された、投球方向を決めて投げるだけ。みんなで集まって遊ぶのにちょうどいいよ。スコアリングも覚えられちゃうしね。発売が3月に延びたけど、ビスコ入魂の一投だぞ。



個人練習から、コンピュータ対戦、そして4人同時プレイが楽しめる。まずは特訓だ。



ゲームモードは3つ。それぞれ、個人練習と対戦がある。



対戦プレイのときはうしろのギャラリーが応援してくれる。なんて心強いんでしょう。



ボーナスゲームは特定のピンを倒して得点を競いあう。

ザ・スーパー忍Ⅱ

セガ／3月発売予定／6,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ



攻撃は手裏剣だけでなく、鋭角に切れこむキックも可能だ。ボス攻略に使えそうだね。

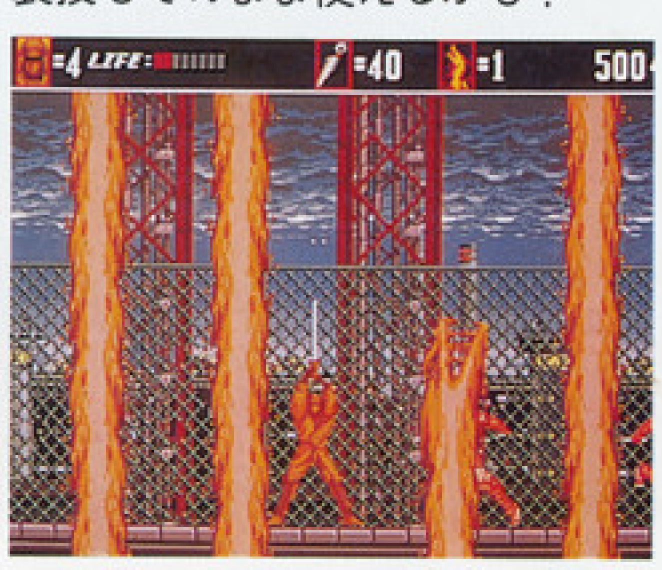
一時は発売までかなり待たされそうに思えた「ザ・スーパー忍Ⅱ」だが、急ピッチの開発のおかげで、意外と早く完成となりそうだ。

ちなみにゲームシステムや操作感覚は前作を踏襲しながらも、天井にぶらさがっての移動や、壁を蹴る「忍者くん」っぽいジャンプなどの新しいアクションも盛りこまれているぞ。

もちろん、ボスキャラや背景などのグラフィックは、これまで以上に強化されているから、前作からのファンは注目するべし。あの裏技もそのまま使えるかも？



ボスも重厚なグラフィックになった。



今後ともよろしくね

騎士伝説

講談社総研／4月発売予定／9,800円／SLG／10M＋B・B

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

第二次世界対戦のドイツ軍と連合軍の戦車戦を再現する、戦闘級ＳＬＧ「騎士伝説」。制作側のガンコなまでのこだわりや凝り方のため、完成はもう少し先になりそう。しかしながら、これまでのウォーＳＬＧで物足りなかった部分を強化しているので、専門家でも安心のデキになるとのことだ。ビッグなキャンペーンも企画中とか。

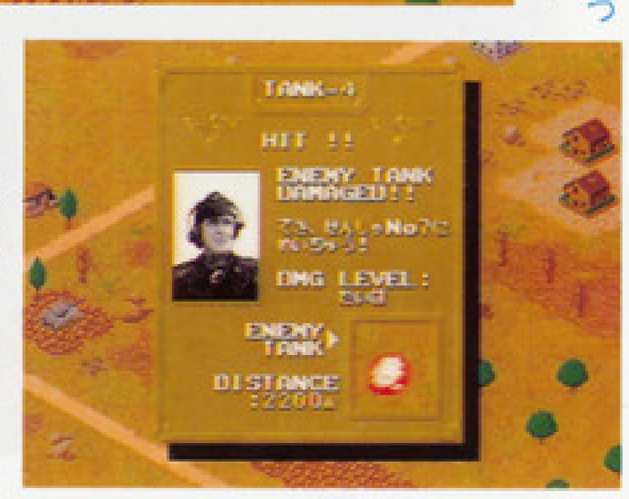


敵戦車を発見、捕捉中！　英語と日本語混じり文で表示されるぞ。



ターンなどの概念もないから、いつでも指令が出せる。砲撃命令だ！



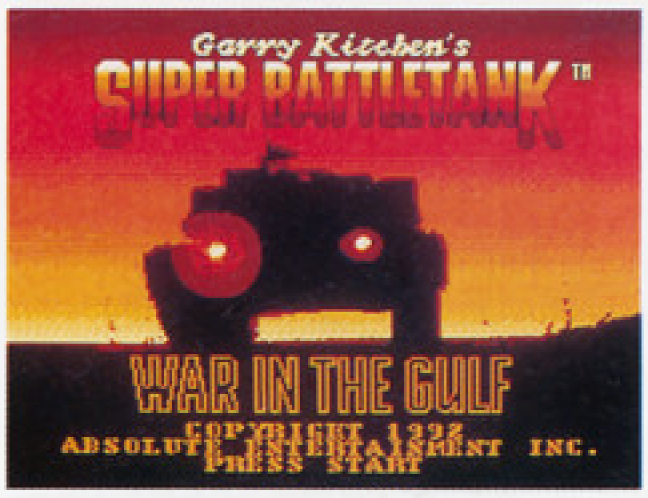


狙撃から敵戦車大破まではこんな感じ。詳細なデータがリアルな戦闘を演出する。

スーパーバトルタンク
チョットやばいんでないかい

●セガ／ACT／国内発売検討中

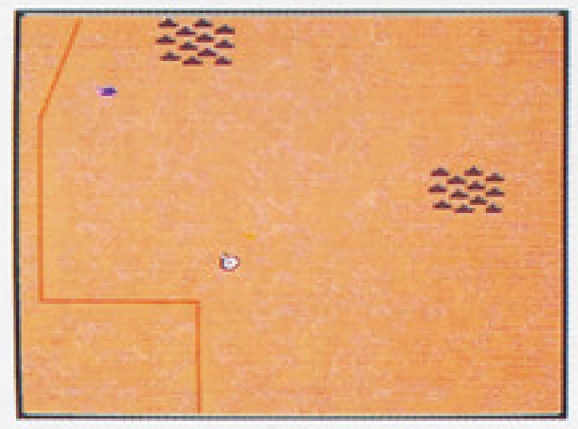
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ



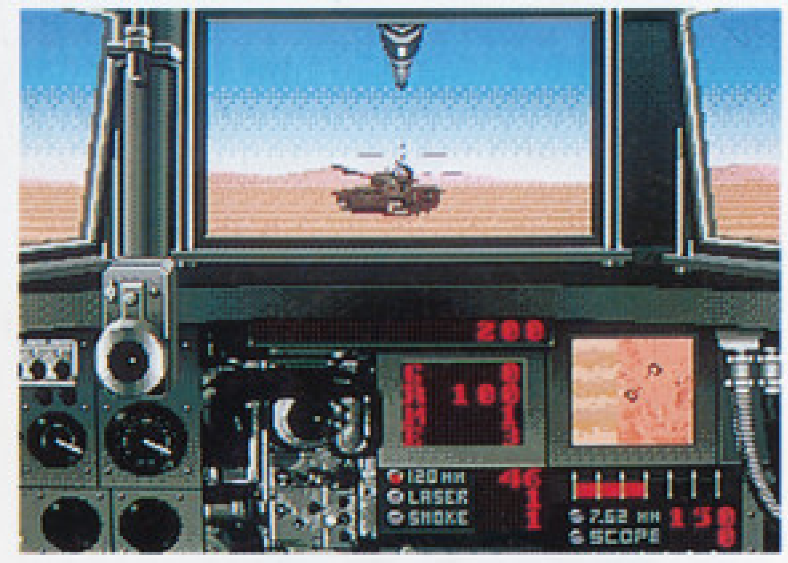
1990年代のハイテク戦争だった湾岸戦争を、なんとゲーム化してしまったのがこれだ。プレイヤーは多国籍軍の戦車に乗り込み、レーダーで地雷をよけつつ指示された敵国の戦車やミサイルを破壊していくのだ。戦車には、主砲をはじめ、機関銃やスモークなどリアルな装備がごっそり。敵戦車と遭遇すると、本物さながらの戦車戦が展開されるのだ。

そして、指示されたターゲットを破壊するとミッションクリアとなり、新たな指示があたえられるのだ。内容的にかなりヤバイゲームではあるが、湾岸戦争を体験するにはうってつけといえるかな。





ミッションをはじめるまえに、司令官から任務目的を聞く。チョコチップクッキー迷彩がなんとも湾岸って感じ。目がすこし怖いと思うんですが、どうでしょうか？



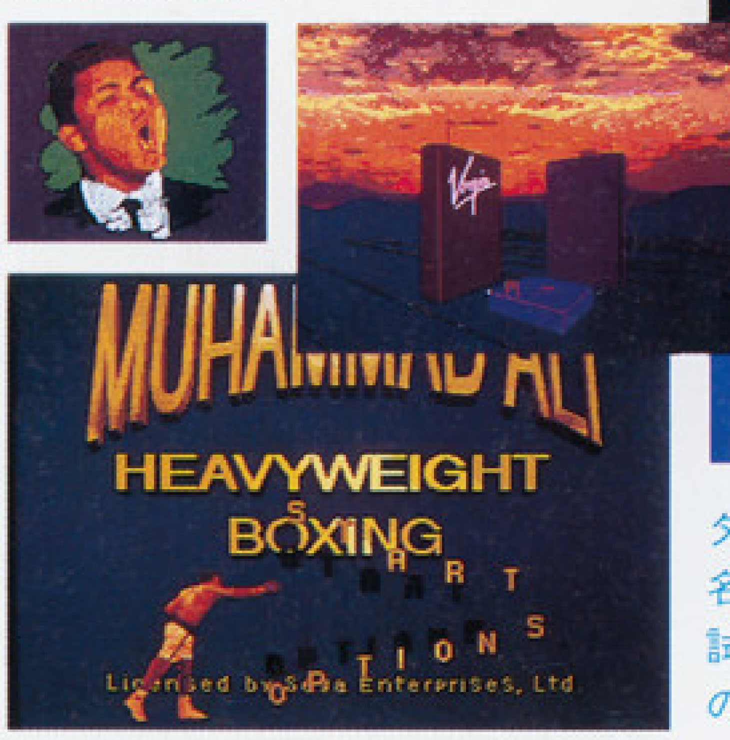
レーダーに写る敵戦車と地雷の山。そして敵戦車を見つけて長距離射撃。近づきすぎると見失うので注意だ。主砲の弾数も数がかぎられているので、むだ撃ちは禁物。

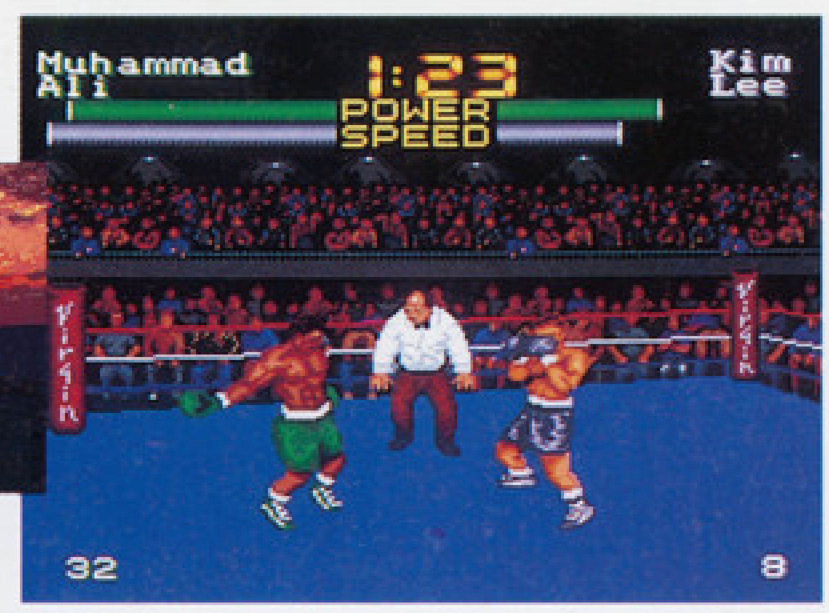
モハメド・アリ ヘビーウェイトボクシング
ボクシングの王も今年で51歳

●セガ／国内発売検討中／SPT

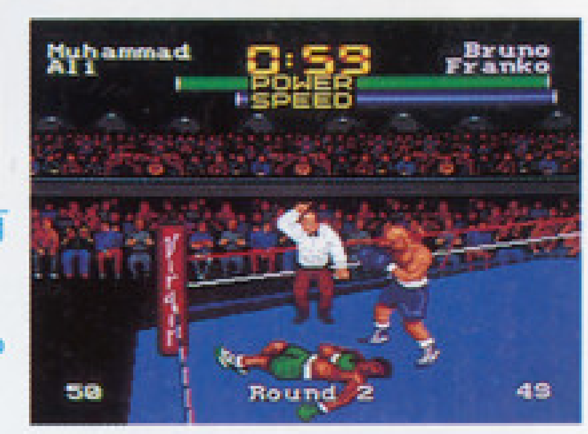
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

全米ボクシングの伝説的存在のモハメド・アリが、ついにゲームになって復活した。読者のみんなも名前だけは知ってると思うけど、アリは世界ヘビー級ボクシングのチャンピオンだった人なんだよ。その戦跡を再現したのがこのゲームというわけ。試合は、リングの斜め上からの視点で展開される。スタミナは、パワーとスピードの２つのメーターで表示され、とてもわかりやすくなっている。君もアリと一緒にチャンピオンをめざしてみないか？









タイトル画面では、モハメド・アリが言った有名なセリフがきれいな音声で再現されている。試合中でも、アリコールが観客席から聞こえるのだ。それだけでも、おじさんは感動ものだ。

ザ・ドルフィン
目覚めよエコロ魂！

●セガ／ACT／国内発売検討中

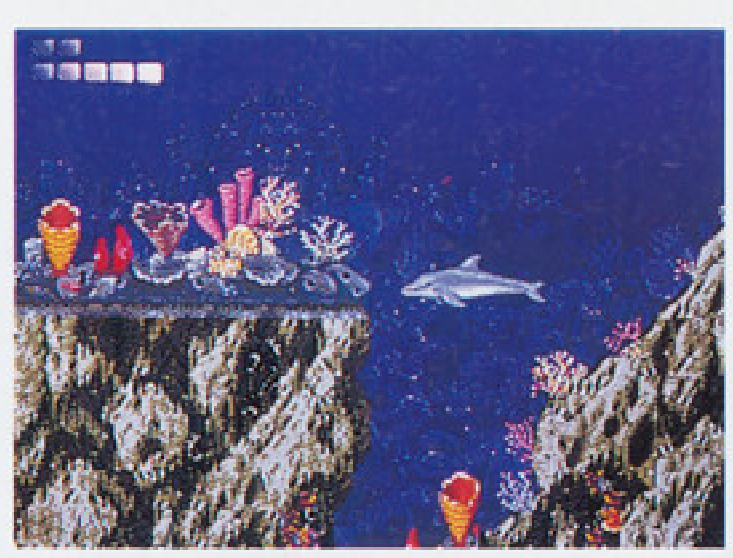
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ



海は万物の母と思わせる、愛が溢れたゲームがコレ。人的被害か自然現象かで一人ぼっちになったイルカが、仲間を探す物語だ。海の深さを存分に表現した美しいグラフィックとイルカの素晴らしい動き。生きててよかったと感じさせる海外ならではの着眼点だ。仲間との通信機能である超音波を発しながら、旅を続けよう。



仲間と泳ぎあった時もあった。みんなはどこにいったんだ！

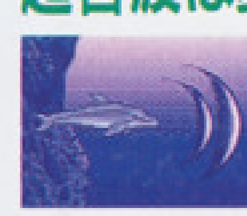




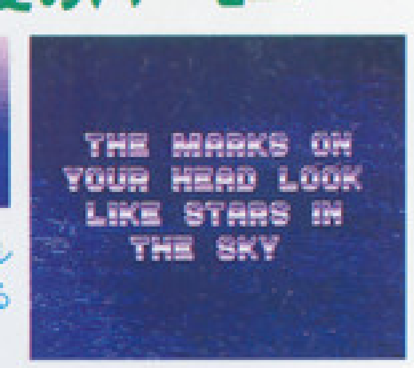
ドルフィンキックで空を舞え！

イルカは加速したり、ジャンプや回転したりのアクションが得意。動きが速いぞ。

超音波は愛のハーモニー



超音波を出すイルカ。仲間に向けると会話が可能！





仲間以外に超音波を発すると、自分のいる場所のマップを見ることができる。海洋生物も表示する。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

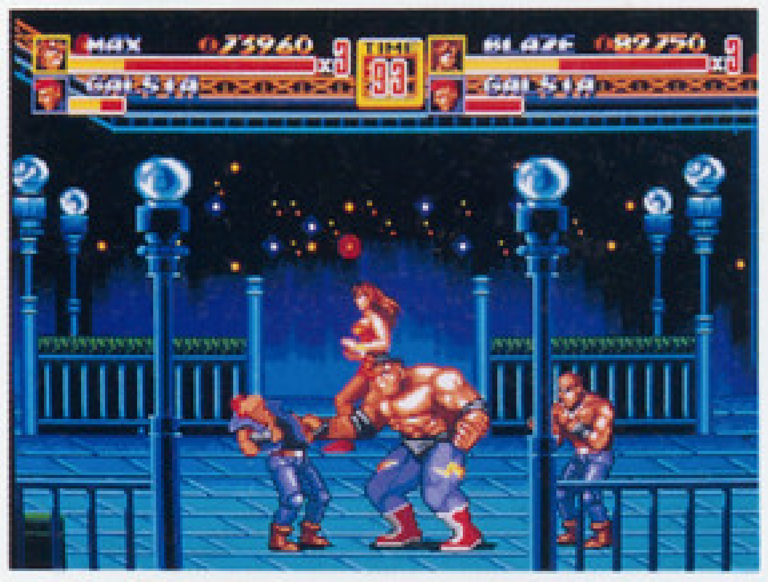
ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌

殴りだしたらこりゃ止まらん

完成度ゲージ 100%　2人同時プレイあり

●セガ
●1月14日発売予定
●7,800円
●ACT
●16M





これを遊ばずしてメガドラアクションゲームを語ることなかれ、とまでいうぞ！

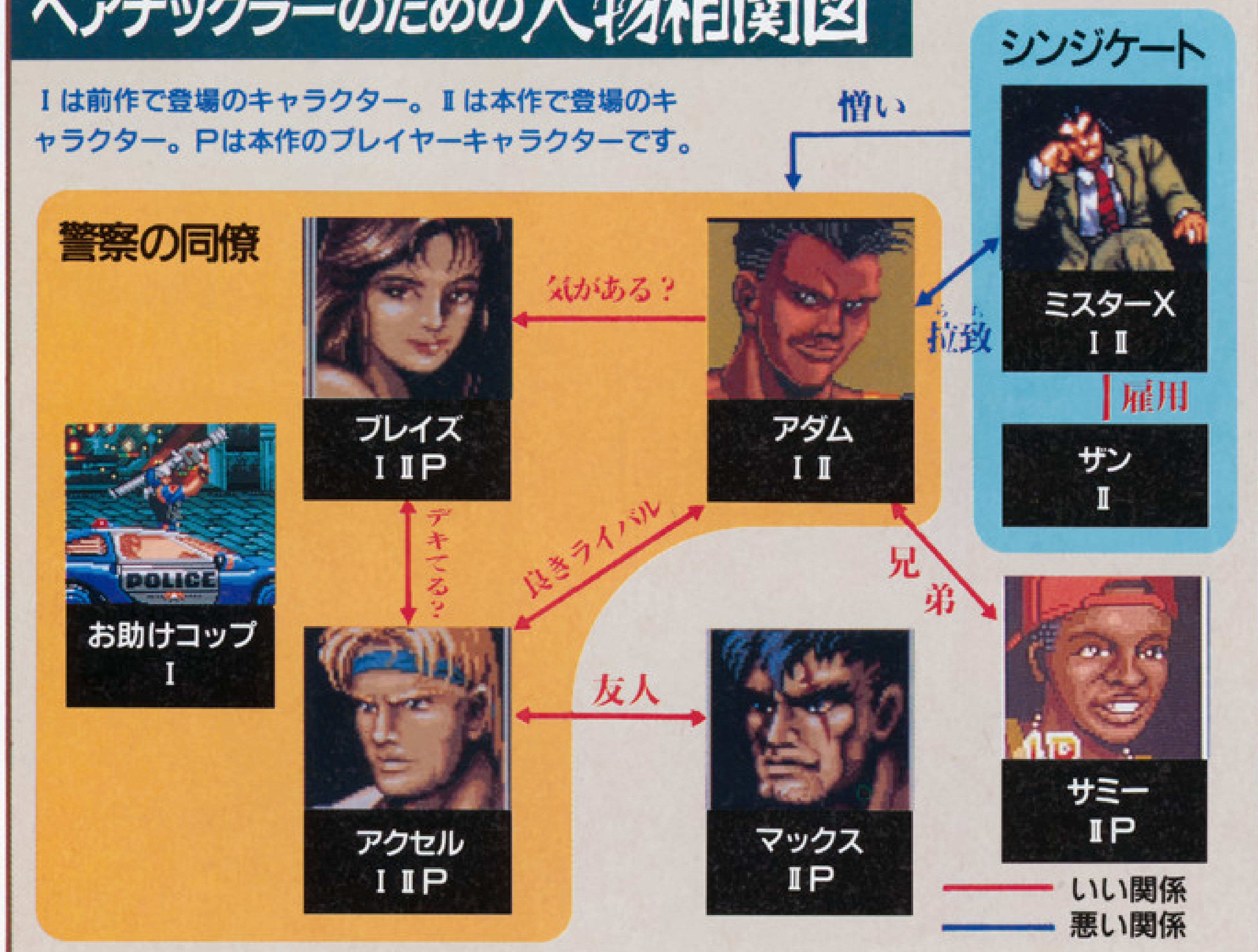
全8ステージ+ためになる情報を一挙満載!!

「ダブルドラゴン」や「ファイナルファイト」などに代表される〝殴りものゲーム〟の醍醐味は、大勢の敵をバキバキなぎ倒していく爽快感だ。これは、ただ敵がゾロゾロ出てくれば味わえるというものではない。自由かつ反応のいい操作性、パンチの重みが感じられる効果音とキャラアニメーション、そしてとどめを刺したときに「倒せてよかった！」と思える、憎いほどに個性的な敵キャラの存在があって、初めてスカッとできるのだ。

「ベアナックルⅡ」は、それらの条件をすべて満たしている究極の殴りものゲームだ。キャラサイズも前作よりひとまわり大きくなり、迫力という点でも問題ない。こういったジャンルのゲームが苦手な人も、今回紹介するステージ別アドバイスを参考にしながら、ぜひプレイしてみてほしい。ハマるよこれは。

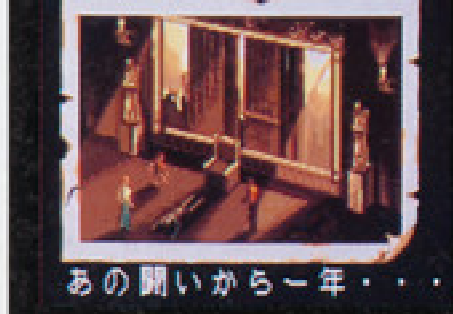
ベアナックラーのための人物相関図

Ⅰは前作で登場のキャラクター。Ⅱは本作で登場のキャラクター。Pは本作のプレイヤーキャラクターです。



STORY

崩壊したはずのシンジケートのボスMr.Xは以前にも増した力で蘇り、報復の手始めにアダムを捕らえた。アクセルとブレイズは、かつての仲間を助けるべく、新しい仲間のマックス、サミーとともにアジトへと向かった。



1年前、アクセルたちはシンジケートを壊滅に追いこんだ



しかし悪人はしぶとい。再び挑戦をいどんできたのだ！

STAGE 1 ダウンタウン

善は急げってワケで、夜中に旅立つ4人の若者たち



見るからにチンピラっぽいやつがぞろぞろ登場する。「ドサンピンが」となめてかかるとボコボコにされるので、そこそこに慎重にネ。

ヤング・ブラッド・ジャック



ジャックは狂暴なナイフ使い。彼のナイフのストックは5本までのようだ。

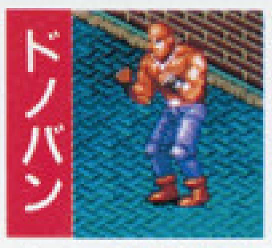
今度のベアナックルは、タテにもスクロールする。進化したなあ!?

長いおつきあいになる人々



ガルシア

とても弱い。ただし、ナイフをもっているときは注意。



ドノバン

ジャンプで接近すると、アッパーで打ち落とされるぞ。



シグナル

スライディングや投げ技で攻撃してくる器用なやつ。

ステージ全体の雰囲気は、前作のステージ1に近い。ストリートファイトってヤツだ。深夜のダウンタウン→バーの店内→雨降る袋小路と、ドラマチックにシーンが展開するぞ。

おもなザコ敵は下に紹介した3タイプ。それぞれなんらかの得意技があるので、ひとりずつ戦うならともかく、複数のタイプの敵をいっぺんに相手にするときは慎重に。

ちょっと一杯のつもりでバーへ



飲み屋でも激しい殴り合いは続く。どーせ悪いヤツが経営している店だから、テーブルやイスをバキバキ壊して、アイテムをガッチリ手に入れよう。

お姉さんのキッーイ一発



エレクトラ嬢



ヘタに距離をとると敵の思うつぼだ。ムチ攻撃のスキをつけ！

アイテムの使い方



ベアナックルの武器攻撃は、キャラによって強力な攻撃手段になったり、足かせになったりする。武器を振る速さ、攻撃がヒットする場所の違いを見極めよう。またすべての武器は、飛び道具として有効に使えるぞ。

BOSSはバーボンさん



こいつです

雨降る路地裏で待ち受けていたのは、さっきのバーでカクテルを作っていたオヤジだった！ リーチの長い一連のキック攻撃は強烈だぞ。自分から近よらず、ある程度距離をおいて敵を待ちうけるほうが戦いやすいぞ。



たいていのボスキャラは投げ技が使える。必要以上に接近するのはかえって危険だ。

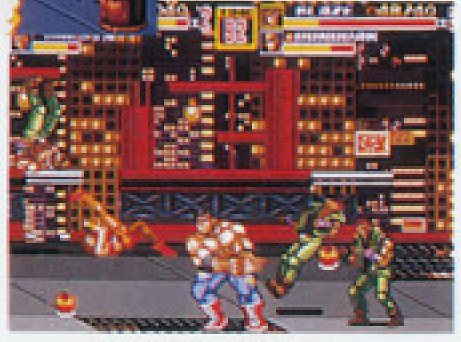
STAGE 2 ブリッジ

建設中の橋の上でドタバタ暴れていいのかしら？

ステージ2の舞台は、ビル街の夜景がビューティフルな橋の上だ。まだ建設中ということで、ところどころ足場が不安だったりするけど、気にせずに進もう。道中では新登場のザコキャラ、オトギがイヤな存在だ。バイクに乗って突進してきたら、必殺技かタイミングを見はからっての垂直ジャンプ攻撃で落とそう。投げ出されたバイクは爆発するぞ。



バイクに乗った敵が爆弾を投げてきたりで、ぶっそう極まりない。関係ないが、某ライターは暴走族に鉄パイプで殴られたことがあるそーだ。



落ちないので安心

下が見える床の前には危険の表示があるけど、上に乗ってもべつに何ともないよ。

ぶっそうなOTOGIばなし



こいつ

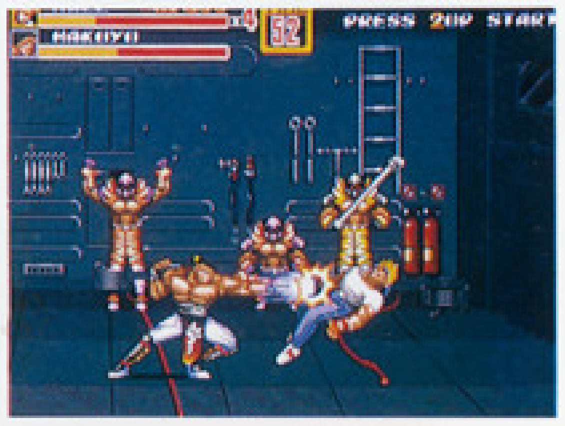
オトギはパンチのリーチが長い。普通に攻撃しようとすると打ち負けるぞ。



類似の敵にショーナン、ジゴクがいる。違うのはHPだけだけどね。

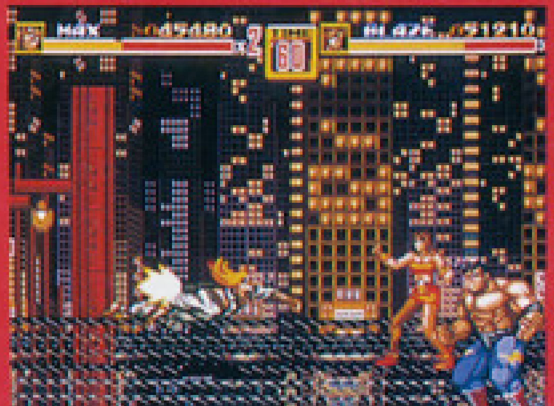
なごやかムード(うそ)のトラック内

トラックのコンテナ内にはオトギたちの用心棒といった感じのキャラ、ハクヨウがいる。素早い身のこなしと、意外に射程が長い気功攻撃が特徴だ。倒すと、背景で騒いでいたオトギたちがいっせいに動き出すぞ。



BOSSはジェットさん

つねに空中を飛び回っているので、攻撃のマトが絞りにくい。急降下キックやつかみ技を警戒しつつ、キックで地味に応戦だ。



ロケッてらあ

高速の低空飛行時が反撃のチャンスだ。飛び蹴りや必殺技などで打ち落としてやろう。

痛快娯楽漫画



STAGE 3 アミューズメントパーク

夜の遊園地ってロマンチック！　敵さえいなけりゃね



ステージの中ボスのお二方（ジャックはビーンドに改名）が同時に襲ってくる。難易度が高いモードだと、エレクトラが2人に！



ギーガーチックなブース内。足もとには霧が立ちこめていて、かなりアヤしい雰囲気だ。回復アイテムが少ないくせに攻撃がキツいので、むやみに前進しないこと。



遊園地のパイレーツ船だけに、背景が左右に行ったり来たりしている。これに見とれているとたちまちボコボコにされることはいうまでもない。

遊園地の楽しげな背景とはうらはらに、難易度は前の2ステージに比べてグンと上がっている。その原因は新登場キャラの忍者と、ボスキャラのザンザだ。両者のあまりの多彩な攻撃パターンに唖然としてしまうだろう。ポイントは画面上に敵をいっぱい登場させないこと。なるべくタイマン勝負にもちこめ！

前作を超えた証明

ズラリと並んでいるゲームきょう体をよく見ると、なんと前作「ベアナックル」ではないか！　これを壊すとアイテムが出るんだけど、何となく気がひける……。



忍者の多彩な芸当



立ったままからとジャンプからの2通りがある。

見え見えの接近は、こーしてかわせる。





タイミングが良ければ打ち落とせる。

BOSSはザンザさん

ザンザは動きが敏捷というよりも落ち着きがないのだ。それだけに攻略は至難の業。少なくとも、1カ所に留まるのはやめよう。





STAGE 4 スタジアム

昼間はベースボール、夜はデスマッチで楽しめる!?

この街の野球スタジアムの地下には闘技場があって、日夜死闘が繰り広げられているという。うーむ、まさに裏世界って感じだ。

地下に通じるエレベーターに乗るまではごく普通の展開だけど、それ以降は回復アイテムがまったく出ない。はっきりいって難所だ。



シンジケートは、どうやら街の娯楽施設を牛耳っているようだ。

ムエタイ使いのイーグルとフェニックスは強敵だ。投げ技中心で対抗しよう。

ボロボロ降ってきやんの



ハクヨウはキックのポーズで降ってくる。頭上に影が見えたら、よけるか上方への攻撃で対処だ。

今後BONGOに悩まされる

グヒヒヒ…



一見ニブそうだけど、実はとんでもなく身軽だったりする。火吹きダッシュ、平手打ち、ダイビングなど技も多彩だ。ただし、起きあがりには少々時間がかかる。

BOSSはアバデデさん



前作にも似たような敵が出てきたが、脅威は数段増している　突進のスピードは遅くなったけどね

遠くにいればダイビングかアックスボンバー、近づくと凶器攻撃や連続パンチをする、とてもイヤな相手。おまけに長い間つかまえていると、手をガバッと広げて強引にふりほどいてしまうのだ。素早いヒット&アウェイ攻撃で応戦せよ。



サミーに見るクラブKIDSの実態

クラブといえば学校の課内授業やスポーツ活動、そしてオヤジが接待で使う高級飲み屋だったけど、最近はディスコも一部はクラブと称するようになってきた。



こういった店ではハウスミュージックやラップなどがかかり、体育会系のダンスを見ることができる。ファッションといえば、汚そうに見えるが、意外と個性的でお金もかかっているようだ。ちょっと間違えばチーマーとなるので、それなりのセンスが必要となるだろう。



ローラーブレードってやっぱ高いよ！





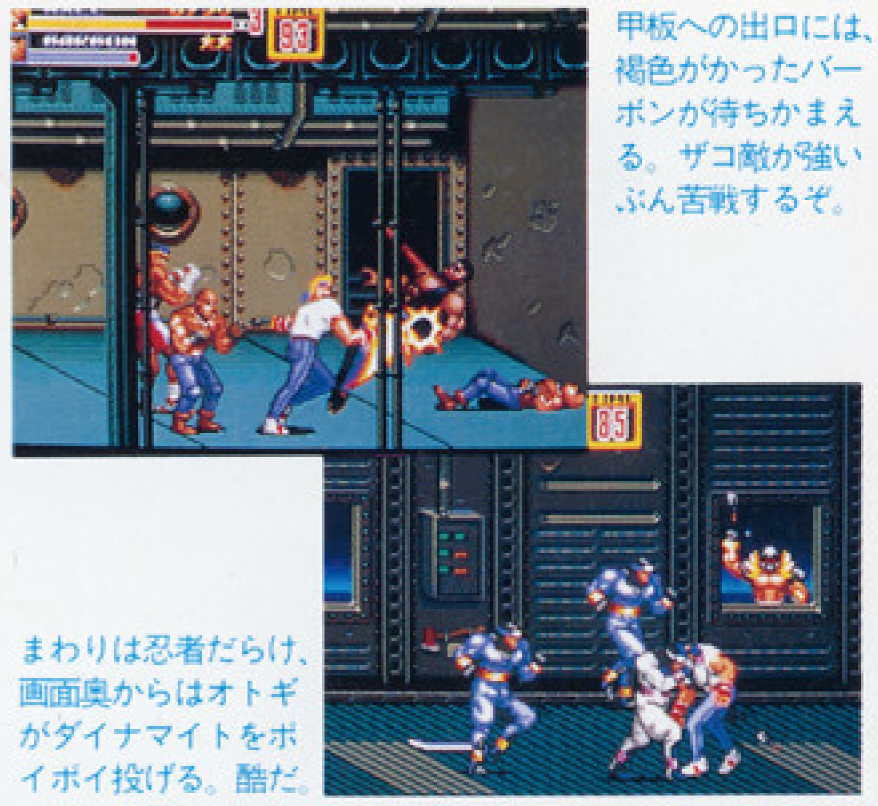
都内某クラブ前にてタムロするクラブＫＩＤＳ　推定平均年齢17歳。ちなみに、本文と写真は関係ないということをおことわりしておく

STAGE 5 船

海にお舟を浮かばせて、行ってみたいなMr.Xのアジト



画面は上下にユラユラ揺れている。実際の操作に直接関係するわけじゃないけど、こういった演出はあると嬉しいものだ。



甲板への出口には、褐色がかったバーボンが待ちかまえる。ザコ敵が強いぶん苦戦するぞ。

まわりは忍者だらけ、画面奥からはオトキギがダイナマイトをポイポイ投げる。酷だ。

いきなり船の内部からスタートする。内部は2層構造になっていて、甲板を合わせると3つのシーンに分けられる。1層はとくに問題ないが、2層の最後にいるバーボン、甲板でウジャウジャ登場する忍者たち、当たり判定のない位置から爆弾を投げ続けるオトキギ、突然現われるジェットには注意したい。

ボスのR・ベアーは、返し技が他のキャラにくらべて多い。ゲーム展開が単調にならない工夫が、こういった点で現れているな。

BOSSはR・ベアーさん

漫画家の平口広美のような外見のR・ベアーは、ボクシング技を中心に攻撃する。ジャンプで懐に飛び込もうとするとジャンピングアッパーで、背後をとるとヒジ鉄で返されるぞ。ダッシュストレートに注意しつつ、正面から近づいてジワジワ攻めよう。



STAGE 6 海岸付近

海岸で若いふたりが敵を殴る物語、とくらあ



そうオフロードバイクはこのステージの伏線だったのだ(うそ)。それにしても痛そうな写真だ。



浜辺の終わる場所にはハクヨウがふたり待ちうけている。仲よくあの世に送ってやろう。



しばらく舗装道路が続くが、やがてあぜ道に戻る。

前半の海岸は、バイクに乗ったオトキギが登場するものの、わりあい淡々とした展開だ。後半は林道を進んでいくことになる。ところどころに踏むと爆発する地雷がセットされているので注意。ちなみに、敵を投げ飛ばして地雷にぶつける、なんてこともできるぞ。

BOSSはサウザー&マッハさん

画面写真を見ればわかるとおり、ザンザとジェットの強化版が同時に攻撃してくる。体力が少ないマッハを先に倒せば、十分勝機はある。まとめて相手しようと思うな。



「サウザーから受けるダメージはしょうがない」くらいの気持ちで戦おう。……消極的すぎ?

ブレイズTIME

ここはアタシの天下よ〜!!





全国のベアナックルファンの皆さん、お久しぶり! メガドラの電脳アイドル、ブレイズでーす。どう、しばらく見ないうちに一段とビューティフル&セクシーになったでしょ? 今回は技もセリフも増えたし、前作以上に活躍するわヨ。そうそう、もうひとつステキなお知らせがあるの。ワタシの魅力が、ついにゲームから飛び出しちゃいました! くわしくは48ページのカコミを見てネ。さあ、ランバダの練習に行こっと(じつはまだやってるのよ)。

奥さまに朗報!! 気功法で美しくなる!!





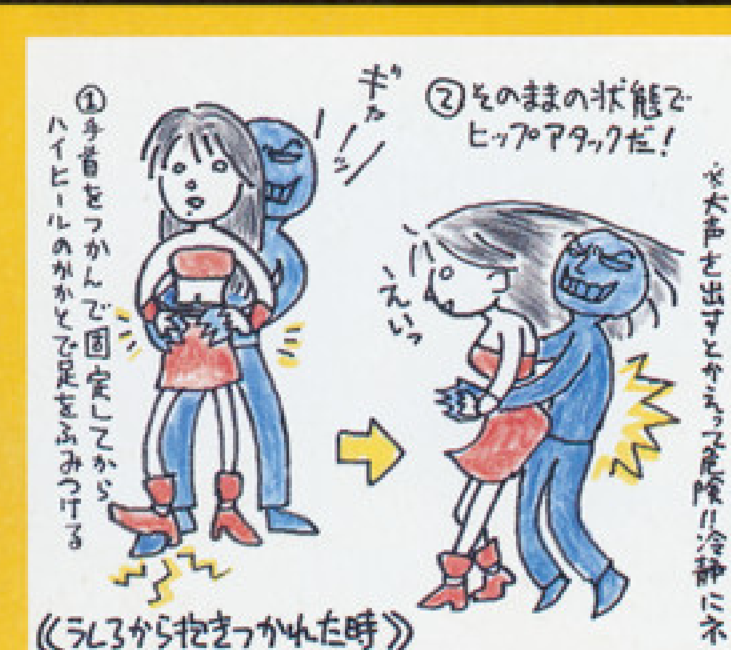
気功法に出会う前の私は体も小柄で、動きもギクシャクしていました。でも気功掌を覚えてからスタイルがよくなって、ヘソ出しの服装で暴れ回ることができるようになりました。ありがとう。(22歳・元警察官・女性)

お電話はいますぐ

役立ち講座 チカン撃退のコツ教えます!!

これからの女性は可愛いだけじゃダメ。自分の身を守れるくらいの武術は身につけておいたほうがいいわヨ。





参考資料:「護身術入門」KKロングセラーズ(850円)

STAGE 7 ロボット工場

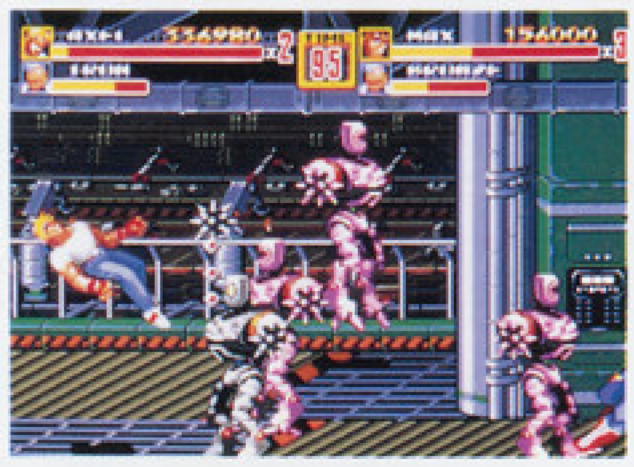
オートメーション化もここまで進むと不気味



アジトの下は戦闘ロボットの生産工場だ。ラピ○タの高度文明の人たちみたいなことでもしようとしているのかな、Mr.Xは。

工場内では戦闘ロボットのアイアン（とブロンズ）がひしめきあっている。数が多いので、長期戦になるとつらい。１体１体を確実かつすみやかに破壊しよう。

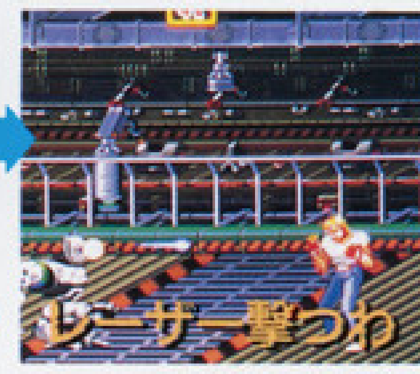
チットモアリガタクナイMr.ROBOT



アイアンたちはピョンピョン跳ねながら移動するので、連続ヒットを決めにくい。こうなったら、こっちもジャンプ攻撃で立ち向かおう。エイッ！



鉄球をガーンと打ちつけたり、グルグル振り回して攻撃する。



しゃがんだら、レーザーを撃つ前ぶれだ。タテ軸をずらせ。



長時間つかんでいると、高圧電流でふりほどかれてしまう。





後半はエレベーターでの戦闘だ。止まるたびに敵がワラワラと現われる。敵は一方向にかためたほうがいくらか戦いやすいぞ。

ベアナックルIIバトルモード 対戦ダイヤグラム＆有効技特集

担当：体(たい)先太郎(せんたろう)

「ベアナックルII」には、プレイヤーキャラ同士で戦う１対１のバトルモードがオマケとしてついている。これがことのほかアツい！　極める価値ありだ。

ベアナックルII ダイヤグラム

	アクセル	ブレイズ	マックス	サミー	合計
アクセル	＼	5	6	6	17
ブレイズ	5	＼	5	6	16
マックス	4	5	＼	6	15
サミー	4	4	4	＼	12

人間対人間のバトルは燃えるぞ



滞空時間がある投げ技や連続攻撃は、対戦ではあまり有効な攻撃法ではない。ある程度慣れた人には確実に返されてしまうからだ。不意打ち中心で戦おう。

●アクセル編

どのキャラ相手にもそこそこに太刀打(たちう)ちできる。グランドアッパーはスキが多いので、乱用は禁物(きんもつ)だ。常に攻撃ボタンを押しっぱなしで移動し、２段蹴(げ)りと振り向きざまのパンチをいつでも出せるようにしておくと自分のペースで戦える。

●ブレイズ編

ブレイズのもち味は、攻撃のリーチの長さだ。飛び蹴りや気功掌(きこうしょう)はいわずもがなだけど、攻撃ボタンをためて繰り出すかかと落としがかなり強力だ。踏みこむ距離が不自然に長いので、やられた方は面食らうぞ。バック攻撃の後掃脚(こうそうきゃく)は、振りかぶるのに時間がかかるので、対戦ではあまりおすすめできない（前方にも当たり判定があるのは強みか？）。方向キーを２回入れて出す飛翔白麗(ひしょうはくれい)や必殺技の円舞脚(えんぶきゃく)も、スキが多い。

●マックス編

打たれ強く、攻撃に破壊力があるマックスは、対戦では文句なく最強キャラだろう。動きのニブさもスライディングシザースやサンダータックルで補える。とくにスライディング……からのボンバーナックルは、地獄への超特急コースだ。

●サミー編

マックスと正反対のタイプのサミーは、タイマン勝負ではもち味を存分に発揮(はっき)できない。ダッシュ移動ができる利点をフルに生かし、長期戦にもちこもう。ダイナマイトヘッドバッドは奇襲に使える。



アクセル ブレイズの うれしはずかしG.G.体験記

アクセル　ゲームギア版「ベアナックル」、けっこうよくできてるんじゃないの。
ブレイズ　そう？　キャラがチマチマしていて爽快感に欠けるわよ。技も減ってるし。
アクセル　そんなにバカにするもんじゃないぜ。ほらあの、つなげてふたりで仲睦(なかむつ)まじくやる、例の……ムフフフ。
ブレイズ　対戦ケーブルを使った協力プレイね。そうねえ、アレはたしかにおもしろいわね。ＧＧならではよね。



Ｇ.Ｇ.版のタイトル画面。あ一あ、削られるのは、やっぱりアダムか。悲しいなあ。



キャラが見にくい！　ゲーム展開もナメクジが這っているみたい(?)だし。うーん。

検証座談会 メガドラの格闘ゲーム

ゲーム雑誌ライターA（以下A） メガドラ初期の名作格闘ゲームといえば「ゴールデンアックス」だね。なんといってもジジイが強くてもいいしさ。

ゲーム雑誌ライターB（以下B） あれはよくできていた。いまプレイしてもそこそこ遊べるんじゃないの。

A　操作性がいいのはもちろんだけど、各敵キャラの個性がはっきりしていて、戦闘にメリハリがついているのがよかった。”どの敵も同じ攻略法で勝てる”ってのが多いじゃん、メガドラの格闘ゲームって。「ダブルドラゴンII」とか「ルナーク」とか……。

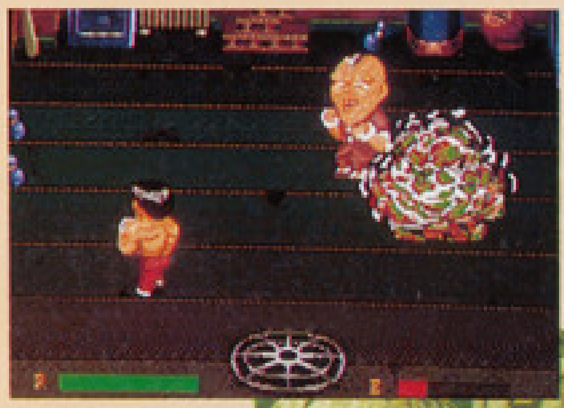
B　展開が単調になるのは、プレイヤーキャラの自由度が低いってことも原因のひとつだよね。そのへんをクリアしてるといったら、「ベアナックルII」以前のゲームでは、前作「ベアナックル」とゴールデンアックスシリーズくらいかな。あれだけ思い通りに動いてくれれば、感情移入もすんなりできる。原始的なバーチャル体験（笑）。

A　1対1の格闘ゲームだけど、「ピットファイター」もイイ線いってるんじゃない？

B　あれはまた別の意味ですごいゲームだね。技が豊富とか、そういうレベルじゃない。

A　どーせ俺はキワモノ路線好きだよ。フン。

B　さっきもちょっと言ったけど、格闘ゲームで大事なのは、一種の仮想現実感が味わえるってことじゃないかな。感覚に訴える部分的な要素だけをみれば、優れたものをもっているゲームはメガドラにも多い。現時点では「ベアナックルII」がその集大成的存在だけど、今後CD-ROMの容量の使い道によっては、プレイすると失神しちゃうくらいのめり込めるゲームが出るかもね。



「火激」（ホット・ビィ）はパンチがヒットした感覚を視覚、聴覚両面でみごとに再現している。



4メガながら高い完成度を誇る「ゴールデンアックス」（セガ）。キャラの操作フィット感は最高。

セガ開発室潜入（ウソ）一問一答

Iより格段にグレイドアップした「ベアナックルII」。その開発秘話をセガ開発者に一問一答形式で聞いてみた。ためになる話はあるかな？

──「ベアナックルII」を作る際に心掛けていたことは？

■まず、敵を殴るときの気持ち良さを、動きや音の面などから追求するということ。次に、プログラム上で工夫して、プレイ中の処理落ちを押えること。最後に、主人公の個性がはっきりするように、4人の強さのバランス調整に力を入れました。

──前作と比較して、どのような改良がされていますか？

■前作よりもゲーム全体の雰囲気を明るくしたうえで、キャラは大きく、背景やサウンドはシーンごとに変化をつけました。また、ザコに返し技を使わせたり、操作感覚もアーケード並みの豪華さを追求しています。

──前作の4倍の大容量ですが……。

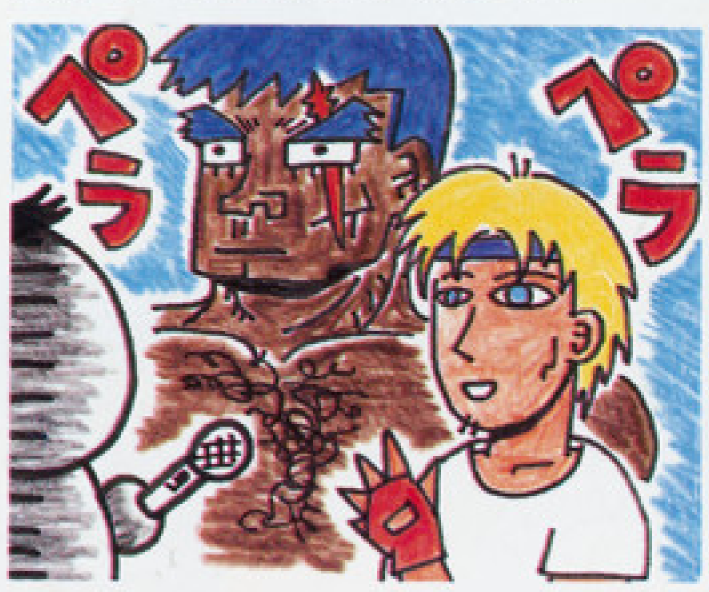
■サンプリングの音声や効果音、キャラの動作パターンが豊富になっています。そのおかげで動きがなめらかになったといえるでしょう。

──もし「III」を作るとしたら？

■容量の許すかぎり、主役、敵キャラの種類や技を増やし、「II」では入りきらなかった仕掛けも再現したい。

──最後にひとことお願いします。

■主人公たちの豊富な技のなかには一見無意味に思えるようなものもありますが、実は場所によってはかなり有効なものもあります。攻略パターンもかなりたくさんありますので、ハードモードでコンティニューなしのクリアを目指してください。



ベアナIICM撮影ルポ

若さはじけるブレイズちゃんがあばれまくったぞ





去る12月9日、練馬区の東映撮影所でセガがほこる'93年初頭イチオシ「ベアナックルII」のCM撮りが行われた。今回のCMは4人のキャラクターのうちブレイズにスポットを当て（当然／）、気功掌で大男を叩きのめすというシチュエーションだ。ブレイズ役の葉月レイナちゃんは17歳ながら、動きも表情も役にハマっていたぞ。





【葉月レイナ】プロフィール
生年月日：昭和50年11月26日生まれ
サイズ：T165 B85 W60 H85

メーカーさんからひとこと

この「ベアナックルII」の仕上がりの良さは、セガ社内でもかなり評判になっているほどです。とにかく、前作とは迫力が段違いに上がっていますので、格闘ゲームファンにはぜひともお勧めします。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

年始休みは「ぷよぷよ」にハマった人多いんじゃないかな。もう鏡のなかにまでぷよが見えるようになっちゃって…。あーこれはおもちを食べすぎた自分…。





今月の論





'93メガドラユーザーの夢

年末には期待の持てる噂もチラホラ聞かれたメガドライブ。5回目のお正月に何を願う？

●最近は、ゲームはしたいのに「オタクっぽい」からとやらない人が多くなっていると思う。私自身も小学生のころは、ゲームソフトの所有本数などを競(きそ)い、自分だけが持ってることに満足してたけど、今では、やっぱり大衆向けのソフトが必要だと考えるようになった。しかしソフトの価格が音楽CDなどの2～3倍というのは高い。普通に音楽を楽しむように、2,000円ぐらいでゲームを買えて、「ゲームソフトを1本も持ってないなんておかしい」と誰もが考えるような日本、いや世界にしてほしい。メガドライブのソフトを安くするのがセガさんの'93年の課題だと思う。

（兵庫県・ぬ・15歳）

●夢は当然スーファミを打ち倒すことでしょうか。バカにしていた奴らを見返してやることです。某総合ゲーム誌でもかなり差別されているようで、ファンとしては悔(くや)しい限りです。メガドラはつまらないと思っている多くの人たちに、そんな先入観をなくして、楽しさを知ってもらいたい。

（京都府・ショウノスケ）

●メガドライブでしかできない、ならではというゲームが出てきてほしい。特にセガに限らず、サードパーティーにがんばってもらいたい。ナムコにはゲーセンで人気だったが、まだどれにも移植されていない作品とかMEGA-CDの回転・拡大機能を生かして「オーダイン」「メタルホーク」を!! コナミには俺が大量の100円硬貨をつぎ込んでプレイした「グラディウス」シリーズとかファミコン等で人気を呼んだゲームの続編などをお願いしたい。

とにかくCD-ROMに「おぉ、こりゃ死んで買うぞ」という他機種に自慢できるものをバンバン作ってほしい。期待してるからね。

（神奈川県・WOLF 250乗り・18歳）

●今年はぜひメガドライブに大幅なマイナーチェンジを行ってほしい。メガドラのソフトはそろそろハードに追いつき、限界に挑戦しているように思える。特にスピード、グラフィックなどにその状況が見られる。そんな時期だからこそ、ハードに若干のモデルチェンジが必要なのではないだろうか。

だからといって、PCエンジンのようにボディバリエーションが増えてしまう変なMC(モデルチェンジ)は望ましくないけど。パソコンのように「マニア向け」高性能機と「一般向け」の2つのハードがあればいいな。

（埼玉県・坂本勇二・17歳）

●夢といったら大作の発売しかないけど、もっといえば、セガからハードメーカーとしての意欲が感じられるものがほしい。マウスと「マリオペイント」をはじめ、スーファミや、PCエンジンでは周辺機器と対応ソフトが充実してきている。その点、メガドラはマウスやパッドが発表されたというものの、少し遅れをとっているのではないだろうか。ブームの波に乗るのではなく、波を追い越すくらいの力は十分持っているはず。だからジェネシスに頼りすぎず、日本のメガドライブでしかできない素晴らしいものをお願いします。

（栃木県・依田成正・14歳）

●私はメガドラがメジャーになってもっとユーザー数が増えてくれることを望みます。昨年のスーパーファミコンは、ブーム最盛期に移植されたストIIや定番のドラクエ、FFV、マウスを同梱(どうこん)したマリオペイント、他にもマリオカート、メガテンなど話題作が目白押しでした。メガドラだって、シャイニング・フォースやLUNARのような良い作品に恵まれましたが、少数派ということで、あまり目立ちませんでした。今年のSFCにはCD-ROMも出そうですし、これまた話題を呼びそうです。MDユーザーとしては他に先んじたCDの電子出版物や、話題性のある6Bパッド、マウスに対応するソフトの発売で、世間に注目してもらいたい。もう1つとして、ソフトや周辺機器の販売ルートが改善されることを望みます。秋葉原や日本橋にすぐ出れる都会の人はまだしも、地方の人にとって現在の流通事情は最大の障害です。全国各地にあるセガのゲームセンターで取り扱うなど、独特の戦略ですそ野が広がるといいと思います。

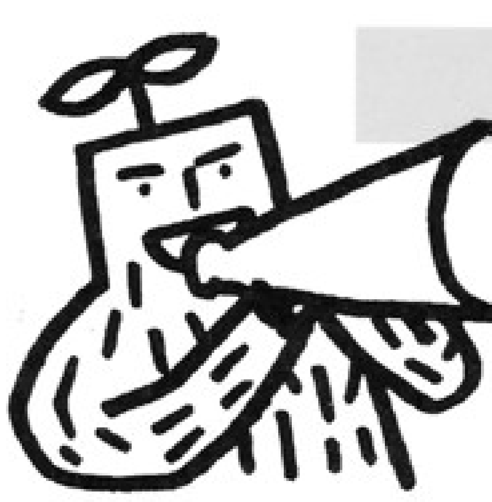
（東京都・岩尾雅之・20歳）

4月号のテーマは

みんな嫌いじゃないんでしょーが

アダルトシーン是非です

――マニアを納得させる孤高の道を極めることを望むものもあったけど、ハガキの大半は、やっぱりメガドラをメジャーにしたい！という意見。古くからのユーザーの切なる願いだね。そのためにもセガの奮起を期待する声が大きい。とにかく、ハードと一緒に夢を買ったようなもの、面白いソフトを何本も手にして「ユーザーで良かった～」って思わせてもらいたいね。



USER'S VOICE
ギョーカイに!ゲームに! いいたい放題



●この前、夕刊のテレビ欄下にバーンと載ってた「ソニック２」の広告を見て、セガの意気込みを感じずにはいられなかった。アレックスキッドやオパオパはマスコットとしてパワー不足だったと思うけど、ソニックなら注目度や、国際性においてもセガの顔として十分。それだけにソニックを使った作品を出すときには、一層慎重になってほしい。「２」は納得のいくデキだったけどCD版は大丈夫だろうか？　リリースするテンポが早すぎて完成度に影響しないか心配だ。ムリに急がなくてもいいから、じっくり開発してもらいたい。

（埼玉県・ＹＹＹ団・19歳）

●過去の名作が１枚に納められた「セガアーケードコレクション」はMEGA-CDを買うのを、もうちょっと待てば良かったと思わせるほどうらやましいアイテムだ。ずっと期待されていた企画がやっと実現したという感じで、ぜひ一般売りもしてほしいし、そのときは収録内容を増やしたり、シリーズ化してもらいたい（値段も安いとありがたい）。最近のセガの企画力は評価したい。

（千葉県・濱田佳二・18歳）

●読者の方のなかには「ファンタシースターIV」をMEGA-CDでと願っている人も多いようですが、私はそう思いません。アニメーションの導入によって大きな感動を得られると考えているのでしょうが、どうでしょうか。テレビなど、一般のアニメから受ける感動というのは、その統一のとれた演出によるところが多大で、逆に断片的なシーンにしか使わないゲームでは一貫性を欠くばかりか、テンポを崩すもとにもなるでしょう。３頭身キャラクターと文字＋BGMの演出で大成功をおさめた作品もあることですし、もう少しメーカーさんも読者さんも考え直したほうがいいのでは。

（岩手県・柄澤優木）

●このコーナーを読んでいると、どうもみんなメーカーを信頼していないと思う。たとえば、コナミが参入して「オリジナルでがんばっていきます」と言ってるのに、移植希望ばかり。希望する気持ちもわかるが、それではいつまでたってもメガドライブの個性が出ない。コナミは過去の実績から見てもオリジナルできっとよいものを出してくれるはずだ。

「シスターソニック」にしても、「ポップメイル」の完全移植を希望している人は、シスターソニックがメイルより魅力のないキャラクターだと決めつけている。メイルが親しみのあるキャラクターであることはわかるが、シスターソニックがより魅力的に仕上がるかもしれない。「単なる移植ではない」と言ってくれているのだから、気合いの入ったデキになることは間違いないと、ひとつ信じて完成を待ってほしい。

（大阪府・メガドラ新参者・16歳）

●先日、友人とゲームソフトの話をしていたのですが、１人が「メガドラなんてクソゲーしかないだろう」と言うのです。「たとえば？」と尋ねると、あげられた名前はＭＤ初期のころの、お世辞にも面白いとは言えなかったものばかり。おそらく彼はＭＤ発売間もないころにそれらをプレイして、そのままメガドライブを誤解したままになってしまったのだと思います。このような人たちの誤解を解かないと、メガドラの今後の飛躍は望めないのではないでしょうか。

（宮城県・爆走ソニック・14歳）

●先日、プロ野球スーパーリーグ'91で、我が巨人軍は120試合を戦い、さらに日本シリーズで近鉄に４タテで勝って日本一に輝きました。そこでひとこと。このゲーム、操作はそんなに難しくないし、野球オタクの僕にとっては選手１人１人のデータが豊富で嬉しかった。ただし、せっかくのウリである応援歌が僕にはちっともよくない。特に巨人。'92版ではそれぞれの応援歌も収録して究極の野球オタクゲームを作ってください。

（千葉県・原辰徳・15歳）

●続編というとマイナーチェンジ程度の作品が多くなった昨今、10倍も面白くなって帰ってきたと言える「ソニック２」。１はあまり好きになれなかったのでどうかと思っていたのですが、さすがはセガの顔ソニック、レベルが違う。今まで遊んだアクションのなかで最

イラスト



千葉県・刈真谷可奈



愛知県・骨凡太（18）



新潟県・饅頭



神奈川県・宮守春香⑮



東京都・HaP（18）



東京都・りこお&テルすけ

●メガＣＤカラオケを買おうと思ったんだけど、もうひとつ電源アダプタが必要となると少し考えてしまう。でも乾電池はいやだし何かいい方法はないでしょうか？　１つのアダプタから３本コードが出てるとか。その点WONDERMEGAはいいなあ。（京都府・がんばれジェネシス・22歳）●ちょいと前に、モナコＧＰを安く買った。うかれて家まで帰り、パッケージを開けてみて呆然…。カートリッジは

高のデキです。マリオなんて敵じゃない。美しいグラフィックに、格段に良くなったサウンド、細かい演出、それになんと言っても走りまくれるマップ。スピード感を堪能しながらも、やられたと思わせるトラップの数々。後半の面は確かにストライダーだけど、それがどうしたと言わせるパワーを持っている。MDユーザーよ、これを買わなきゃウソだぜ。それにしても生身で宇宙へ行けるハリネズミの皮膚はそんなに丈夫なの？

（愛知県・呼々おそ松・17歳）

――6月号の論を見ると、今回のソニック2は、みんなの願っていた内容と一致するところが多い。やっぱりいいソフトはニーズを先取りして、実現してるよね。

●セガから出た久々のオリジナルシューティング「CRYING」を買いました。背景は緻密だし、グロいキャラがウネウネとリアルに動くしで、インパクトはあるものの、全体的には普通かなというのがクリアしての感想です。これは、自機の武器や敵の攻撃、それに仕掛けや展開に個性が欠けることが原因だと思います。ゲーム自体はいいのですが、気になったのは敵弾の多さ。なにしろ狭い場所でも平気でばらまかれるので、弾よけが中心になってしまう。まあマニア向けのバランスと考えれば、それ以外にはこれという欠点もなく、安心してプレイでき、シューティングの醍醐味を味わえます。合格点をつけられるオリジナルシューティングをセガが出してくれたことがいちばん嬉しかった。

（群馬県・関浩昭・21歳）

●イラストを描きつつ（1月号参照!?）ひたすら待ち続けた「チェルノブ」が手に入った。気色が悪いほどなめらか、かつスピーディーな〝チェルノブランニング〟や、体操選手も真っ青の〝ローリングジャンプ〟、そして肉弾戦法の〝ふみふみアタック〟も完全移植！なんといってもあの作品特有のあやしさが業務用以上に炸裂していてうれしい。例えば（まあ、すべてがあやしいんだけど）、4面の走るピラミッドなど、強烈なセンスの賜物です。BGMもバッチリで、特に2面の雄叫び入りはイカスぜ。グラフィックも、実際に画面で見るとわかるのですが、ものすごい描き込みです。いいことづくめのようですが、武器の「飛鉄球」が使いものにならない点はよくないかな。そして内容がけっこう覚えゲーになってますので、すべての人に！とはいきませんが、アクションファンには強烈にプッシュさせていただきます。

（大阪府・どごら・15歳）

がんばれ「ラングリッサー2」

●MDユーザーにメサイヤファンが多いのは、読者レースを見てもあきらか。私たちは職人気質のあるメーカーが大好きなんです。メサイヤは技術があるんだからもっとMDを引っ張ってほしい。SFCも持ってるけどヴァルケンは絶対買わないぞ、悔しかったからね。

（埼玉県・前川浩二・19歳）

●いろいろと問題があるようですが、発売するならそれを解決してからにしてください。社内の足並みがそろわないと、決していい作品はできないでしょう。少しぐらい時間がかかってもかまいません。「ラングリッサー2」にはそれだけの価値があります。

（千葉県・柳ヶ水武）

●たしかにメガドラの市場って狭いですよね。いくら最近好調といったって、ゲームに詳しくない人がメガドライブっていう名前を聞いても「なにそれ？」ってなるし。良いところはいっぱいあるのに、知名度が低いとそれだけで、各方面から悪い印象を持たれてしまって。でも「メガドラユーザーは真剣だ」とか「メガドライブソフトを作りたい」とか言ってくれてちょっとうれしかった。

自分のことでもないのにね。

（大阪府・森川俊昭・16歳）

●前作はいいゲームです。弟も私も持ってます。いかに経験値を無駄にせず終わらせるかに燃えました。ゲーム中の悲鳴も刺激的で気に入ってます。シナリオはどちらかといえばありきたりですが「指揮官システム」と傭兵の使い捨ては非常に良いアイデアだと思います。全体的に楽しめるので「2」も出たら買いたいです。

（京都府・成平猛）

――ここには紹介しきれなかったけど（あまりにも細かく書いてあるので）、具体的なアイデアや改善点がたくさん寄せられました。この熱意はすべてメサイヤさんにお届けしてるからね。「2」の発売を期待して待とう！

MD版「ファンタシースター」希望ハガキも待つ!!



兵庫県・平花梨(18)



千葉県・アート一発(20)



静岡県・くろま部真（17）

埼玉県・Actual Devil (21)





京都府・あぷるとん（17）



神奈川県・遊一郎（17）

欠け、ラベルもはがれて、もうワヤ。みんな安物には気をつけろ！（北海道・M．Y．・13歳）●ソニック2の広告を見てふと思った。メカに強い弟分か…。なんかアメリカと日本みたいだな。いやまてよ、シッポが2本、ニホン、日本!? ムムム。まさか、何か深い意味が……？ 考え過ぎだろうなやっぱり。（埼玉県・長沼純也・19歳）――あの裏技の入れ方といい、恐るべし中裕司。

BEメガフォーカス

今月のフォーカスネタは、"雑誌やチラシの広告で見つけたヘンなもの特集"だ。こういうの、好きでしょ？

まずは、ゲームソフト販売店の広告の誤植から(同一人物からの投稿)。うーん、「魔法の少女 シルキーコップ」! 一瞬、女装趣味の中年警官を想像してしまった（ちなみに、まだ発売すらされていない「ロードス島戦記」の買い取り価格が、さりげなくリストアップされている)。「ぷよぷよ」というのもすごい。降ってくる物体が、BEメガ'92年12月号123ページの４コマまんがに登場したオ◯クさんみたいな人なのかな。ああ……。

次はあからさまにアヤしい。「テレビグラフィックス」というテレビお絵かき用マシン(￥19,800)だそうだが、メガドラとこのおもちゃを間違えて買う人が多発しそうだ。それはないか。最後はメガドラとは関係ないけど、躍る～君の「バットマンはカステラがお好き」というコメントがよかったので、つい載せてしまった。面白ければ、何でもいいのだ。

魔法の少女シルキーコップ	2000円
LUNAR THE SILVER STAR	1800円
ロードス島戦記	2000円
ゲームボーイ	
アレサIII	1800円
SD戦国伝3	1800円
カエルの為に鐘は鳴る	2000円

岡山県・高橋　覚・15歳



鳥取県・桃桃桃・21歳

ファイナルブロー	1.200円
不思議の海のナディア	2.600円
ぷよぷよ	1.800円
ベアナックル	2.400円
ペーパーボーイ	2.400円
炎の闘球児ドッジ弾平	1.200円
ホリーフィールド	1.800円
武者アレスタ	1.800円

岡山県・高橋 覚・15歳



東京都・躍る脳細胞・22歳

ソニック4コマ漫画

岩手県つっくん・16歳





●お知らせ……「思わず唄ってしまいました」は、都合によりお休みします。

びーぷる びんびんトーク

●あったらコワイシリーズ……恐怖新聞をくばるペーパーボーイ。

（埼玉県・だめだこりゃ・26歳）

●あったらコワイシリーズ……ゲームセンター版「おそ松くん　はちゃめちゃ劇場」。

（島根県・小西　大・25歳）

――にわかに盛り上がりを見せてきた(?)〝あったらコワイシリーズ〟の２連発。それにしてもブラックだ。

●ソフトメーカー伝言板を見てふと思ったんだけど。ウルフ・チーム広報担当の「こもも」さん、ナムコ広報担当の「ぱいん」さん、あとどっかに「いちご」や「めろん」がいれば、もうそこは立派なキャバレーに……。（東京都・HaP・19歳）

●あーあ、いやだ……。なぜっ？それは自分がオタク（ちょっぴり）だということ。読者のなかでも、こう思っている人はいっぱいいると思う。そこでだっ!!（←こういうところがオタクっぽいと自分で思う)「自分はけっこうオタクだなと思うとき」大募集!!（ダメだコリャ）　ちなみにオレの場合……

第３位　お金がたまると、まずゲームソフトを買おうとするとき

第２位　嫌なことがあるとゲームでそのうっぷんを晴らそうとするとき

第１位　今現在のアダ名が〝ゲームオタッキー〟であること。しくしく。

（大阪府・柳田幸太郎・15歳）

――わかっていながらやめられない。それがオタクの性（さが）なんでしょうかねぇ。まあ、みなさんも気がむいたら送ってみてください。

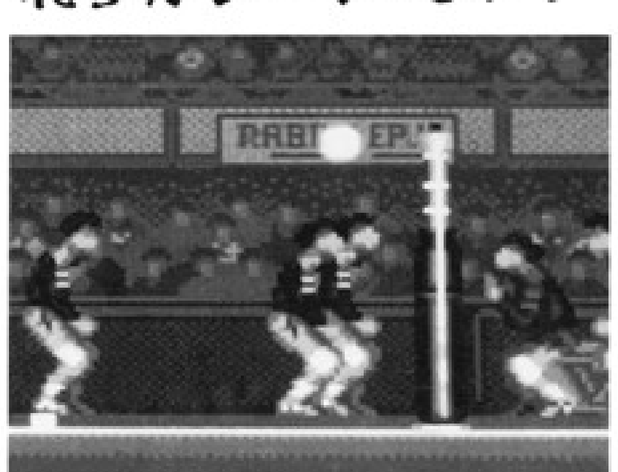
メガドラ恥ずかシーン

まさに「BEメガの恥部(ちぶ)」と評判のメガドラ恥(は)ずかシーンです。偉い人に「もうやめろ」と言われるまでがんばるのでヨロシク。

恥ずかシーンその１の情報を送ってくれたのは、茨城県のペンネーム毒霧さん。〝「スーパーバレーボール」で、アタックを失敗したときの前方の２人の行為（？）は、恥ずかシーンどころではないと思う〟とのことですが、まったくそのとおりです。画面写真だけではピンとこないでしょうが、実際に動いているところを見ると、気の弱い人は卒倒(そっとう)するかも。くわばらくわばら。その２は、宮城県のペンネームてつこの屁やさん（このペンネームがすでに恥ずかしい）からの情報です。これは「大魔界村」のアーサーが、はしごを登りきった直後の姿を真似た写真です。このポーズは、皆さんもよくやっていますよね？

その３は恥ずかシーンの趣旨(しゅし)とは少し違いますが、「ラスタンサーガ」で、ラスタンが新しい武器を手に入れた瞬間のグラフィックです。なぜこんなに苦しそうなんでしょう。謎です。

恥ずかシーンその１



恥ずかシーンその２



恥ずかシーンその３



――東京のカズマ君(16)は「先月は跳ねろアーサー～カマドウマのようにで燃えまくった」とのこと。そう、このコーナーを活用してみんなの古いコレクションを再び楽しもう。その後で、新しいユーザーのために言いたい放題へレビューを送ってくれてもいいぞ。さて、本誌は4月号でBEEPから数えて通巻100号になるんだよ。めでたいでしょう。特別企画も考えてるから、お楽しみに。それじゃーまたね。

ひとことfromびーぷる

●電忍アレスタを買いに行ったら、中学生ぐらいの女の子がメガドラ本体を買っていて、嬉しくて目からウロコが落ちる思いがした。

（神奈川・ノブユキ・19歳）

──目から鱗（うろこ）が落ちるって、使い方が違うのでは？　まあそれだけ嬉しかったんだろうね。

●良くできたゲームと言われているが買いに行けずプレゼント希望にリップを書く人がかなりいると思われる…。俺だけか!?

（東京・テツヒコ・20歳）

──お察しのとおり、プレゼントの希望者が他よりも多いのです。

●幼稚園児の５歳の息子が読むような本ではないのに、毎日見ています。カナ読みの練習にはなってますが、今から、これでいいのか、悪いのか……？

（神奈川・マルヤマ・？歳）

●12月号でドラえもんの武器はショットガンとなってるけど、ショックガンの間違いだと思います。ドラえもんがショットガン撃ってたらコワいですよ～。でもドラは地球破壊爆弾を持っていて使おうとしたことがあります。

（福岡・ケンタロウ・17歳）

──そのとおりです。ゴメン。

●今、熊本のごく一部の地域で「メガパネル」の対戦が熱いです。

（熊本・ヨウヘイ・20歳）

●12月号の「アネット再び」の「本当は皆……」という見出しには胸をうたれた。

（福岡・シンタロウ・15歳）

●もうソダンをいじめるのはやめてください。

（熊本・ユウイチ・15歳）

4コマまんが劇場 MDくん



岡山県・ニヤリ（17）

「6つボタンパッド対応ソフト続々発売の予定」とのことだからホントにあったりして…。

1月号のゴメンナサイ

●P.37 NEWS記事中、MDパーフェクトビデオの発売元がパイオニアLCDなっていますが、LDCの誤りでした。



びーぷるランドへの投稿は……

論	●４月号のテーマは「アダルトシーンの是非」についてです。某機と比べ硬派（？）な姿勢のメガドラですが、「ＡＹＡ」では、ストーリーのワンシーンすらカットされました。その一方できわどいビジュアルのソフトも増えています。テレビドラマなども必要ならばＯＫという今で、ゲームはどうあるべきか。意見をお寄せください。
ＵＳＥＲ'Ｓ ＶＯＩＣＥ いいたい放題	●メガドライブ（ＴＥＲＡやＧ.Ｇ.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もＯＫ。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。
びんびんトーク	思わず唄ってしまいました……メガドラのゲーム中に流れる曲の歌詞を募集するぞ。題材は自由。 メガドラ恥ずかシーン……メガドラゲームに登場するキャラの恥ずかしいポーズを紹介するコーナーだ。何のゲームのどのキャラのどういうときのポーズかをくわしく書いて送ってね。そのポーズに対する自分の感想や、そのポーズをまねた写真も同封してくれると担当者としては嬉し恥ずかしだ。 そのほか、身のまわりであった面白い話や１発芸、はたまた新しいコーナー案なんかも待ってるよ！
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。初投稿者大歓迎だ。味のある作品まってるよ。

4コマまんが「MDくん」キツイものからほのぼのネタまで、ＭＤくん＆ファミリーを描こう。

なお、“びーぷるランド”採用者全員のなかから抽選で
●お好みのソフト……３名
●特製テレフォンカード……10名を差し上げています。
発売は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

12月号プレゼント発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
埼玉県・早坂吉宗、福島県・馬場将士、長野県・小川哲夫
長崎県・北村伸一、神奈川県・長岡清和
静岡県・金子智幸、青森県・小林文夫、熊本県・堀内哲生
愛知県・篠塚由美、愛知県・木村孝治
新潟県・橘典之、石川県・山口広昭、岡山県・佐々木正道
広島県・大山春樹、兵庫県・佐久間成人
岐阜県・松橋正敏、群馬県・石川明、香川県・中井克彦
北海道・西岡光男、岩手県・山浦清文
高知県・鈴木淳、新潟県・田辺久美、秋田県・塚本輝明
茨城県・沢田敬一郎、東京都・佐川義一
茨城県・横田悦子、大阪府・青木克也、宮城県・片桐康
埼玉県・守垣緯、石川県・東久美子
②お好みゲームギアソフト（５名）
東京都・川島俊一、大分県・佐藤昌弘、神奈川県・江田祐司
滋賀県・松本渡、静岡県・望月拓
③「キングコロッサス」イメージサウンドＣＤ（３名）
愛知県・川田明義、茨城県・飯塚秀紀、東京都・本間洋一
④「タイムギャル」テレカ（10名）
東京都・崎野善春、山形県・今野一毅、神奈川県・出島宣夫
愛知県・岩瀬浩、三重県・山本好弘
群馬県・鈴木国次、北海道・川村一男、埼玉県・阿久津裕史
香川県・三野田潤、滋賀県・佐藤忠生
⑤「花平バズーカ」Ｔシャツ＆テレカセット（５名）
岡山県・笹本浩、新潟県・岡崎栄治、群馬県・深谷幸司
東京都・樋口史朗、東京都・松崎健
⑥子門真人サイン色紙（３名）
北海道・斉藤慎一郎、神奈川県・日向裕一、埼玉県・大野広和

あてさき
〒108 東京都港区高輪 2-19-13 ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク(株)
『BEEP！メガドライブ』編集部（○○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

★採用者プレゼント：ソフト：東京都・上原淳、愛知県・川瀬尚男、埼玉県・永沼純也：テレカ：神奈川県・堀切香織、埼玉県・本間稿、千葉県・仲山理香、京都府・伊藤良太、埼玉県・島田智仁、神奈川県・長谷川耕一、東京都・岩尾雅之、兵庫県・塩田昌平、大阪府・高野聡、宮城県・伊藤陽一★ 12月号読者レース：東京都・須藤弘幸、兵庫県・馬場正隆、埼玉県・長島健二、香川県・大川健、山形県・田中慎一

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
㈱ソニック

シャイニング・フォース外伝発売 & 新年あけましておめでとう

田口道玄の格言道場

新年おめでとう！　というわけで今月はお正月記念（？）帰ってきた大格言大会です。誰だ？　ネタに困ると格言に走るなんていってるやつは！　それじゃ、今年も気合入れていってみよっ！（田口道場主）

（1993年新春、田口・道玄の2人は和服に身を包み、静かに瞑想している。いずこともなく聞こえてくる琴の音が心地よい。と、それまでの静寂を破るかのように突如として踊り出す2人）

田　チャンチャラララララン。

道　チャンチャララララーン。

田　ひやー、ひゃらりらりらー。

田・道　デンデロデンデロ……。

（激しい舞のためか、日頃の運動不足か、肩で息をする2人）

田　はあはあ、お、お正月だな。

道　ゼイゼイ、う、うむ。

田　やっぱりこれをやらないと正月が来た気がしないな。

道　うーむ、しかしなぜ私までつきあわなければならんのだ？

田　かたいこというな。

（用意されていたかのように運びこまれるコタツ。その上にはかごに山盛りにされたみかんまで乗っている。激しい舞のため乱れた衣服を正し、コタツに入る2人。道玄、みかんをほおばりながら）

道　しかしなんだな、今月も葉書が山のように来ていたな。

（田口、負けじとみかんを取る）

田　そうそう、ソニ通にくる葉書は格言関係が一番多いんだって。

田　まあいいじゃないの。

（2人、葉書そっちのけでみかんを食う。さっさと葉書紹介しろ）

田　ん？なんかいったか？

道　いや、何も。

田　なんか変だな。まあいいや。それでは今年最初の作品。

道　この年末年始、砕け散ったソフトが何本あることか……。

（道玄、みかんを食い続ける。だがよけいなことはいわんでいい。田口、次の葉書に目をやる）

田　友達がきたら隠すって、その友達を軟禁しちゃうとか。

道　馬鹿かお主は！

（実はほんとにバカである）

田　いってみただけだって。それにしても妙に腹が立つな。

（寛大な田口は腹も立てずに次の葉書を紹介する）

田　制作期間が短いからってクソゲーとは限らないぞ。外伝なんか実質4カ月で作ったからな。

（音楽なんか1カ月かかってない）

道　音楽の話などしとらんぞ。

（う、2人、葉書に目をやる）

道　はっはっは、これは笑える。

（2人、なごやかに大爆笑。）

田　どういう意味だよ。それにこの名前は……。

（げ、まずい、つ、次の葉書、毎年18歳、女は年をとらない…）

田　さっきからどうもおかしいと思ってたがやっぱりお前か！

（道玄おもむろに懐から扇子を取り出し、天井に向かって…）

道　そこか！（バシッ！）

田　そして落ちてきたのは武内。

武　でへへへへ……。

道　新年早々何をやっておる。

武　いやあ、やっぱりこう一言ご挨拶をもうし上げないと……。

田　わかったわかった、じゃあ、好きにやってくれ。

武　それでは……あいさつっ！

道　おのれはーっ！！！

田　あーあ、今年もこの調子ですがよろしくお願いしまーす。

おーい、俺も入れてくれーっ！

あたって砕けろ！
……そして砕けちる
by がんばれサードパーティー

大分県　極道ステーキ

友達が来たら隠す！

茨城県　毒霧

構想10日
製作1ヶ月
買った私は
後悔一生

愛知県　プ

社員たちの格言でございます

いやあ、寝るだけの部屋ですから
本とに寝るとこしありませんね

東京都　田口泰宏

毎年18才♡
いつまでたっても高校生♡ おかだ

東京都　OL岡田

高橋宏之の業界をおもしろくしたいよ〜ん

平成４年が終ろうとしています。早いもので独立してから、３年がすぎようとしています。今年もいろいろなことがあったなー。あれは嬉しかった〻　あれは楽しかった〻　あれは思い出したくない〻と特に盛りだくさんだった気がする１年でした。今年はいったいどんな年になることやら。

考えてみると、こんな風に物思いにふける師走というのは、ボクにとって何年ぶりのことになるのでしょう。この業界に入って、５年がすぎましたが１〜３月に発売される商品のない年末というのは、ボクにとって初めての経験なのです。けして暇というわけではないですし、むしろ相変らず忙しいのですが、×月×日までにどんなことをしても完成させなければならない作品が目の前にブラ下がっていると落ち着かないものです。ボクらの場合、期日に作品を完成させる使命感が特に強いですから、あと１カ月でマスター・アップ〻などというときにノンビリおとそ気分になど浸れるはずもありません。全くもって損な性分というのか、プロ意識が強いんだなー〻　と自分を慰めていることにしましょう。

しかし、平成５年は忙しい年になりそうです。少なくとも、４カ月に１作品は上げていかないと間に合いそうもないのですから、ただごとではありません。この前も、堀井さんのところで「ボクは来年、×本作るんですよ」といったら「えー〻　そんなにやるの〻　相変らず仕事好きだねー」とかいわれました。でも実は「じゃー、堀井さんはどうなんですか？」ときいたら「えっボクはね〻　あれでしょ、あれでしょ、それとあれとあれ？　あっ、あんまり変らないや〻」だって〻

結局、来年もお互いに忙しいことがよくわかりました。あーあ、再来年は仕事をセーブしよーっと。



昼休みには、応接室での〜んびり。新聞なんかも読む。ちょっと優雅でしょ。

チャンピオン高橋のゲームでGO〻GO〻



どうも、髪を切ったばかりらしい。違和感あるなあ。

今回は外伝の発売を祝して、開発中にソニック社内で流行ったことを報告します。

開発時の、不健康な生活を改善しようと、ビタＣゴールドを「ビタミン補給」といっては、みんなで飲んでいた。(でも、誰も健康ではなかった)

それから、ドラクエⅤ（２回も終わらせる奴までいたんですよォ……)。

最後に、床寝。(目が覚めると体が痛いのなんのって。トホホ)

そんな中で開発されたゲームです。感想を送ってくださいね〻

新入社員 岡田HANAKOのOL日記♡



あけましておめでとうございまーす〻　就職したのに、しっかりお年玉をもらってしまう（予定〻）イケナイOLでございます。

今年の６月には、にゃんと25歳になるんです。……ということは、四捨五入すると34歳の人と同じってことなんですよね。あぁ、今年もパーッと遊ばなくちゃだわっ。

うちの会社って暖房を入れても足元が寒いの。私の机にだけ、こたつ入れてもらえないかな？　冷え症はツライ。



お昼には、寝る〻ちゃんと昼寝用のタオルまである。

ソニ通MANIA

12月25日に発売された「シャイニング・フォース外伝」は、いかがでしょうか。

こちらの応援も、よろしくお願いします〻　キャラクターのイラストやプレイした感想など、どんどん送ってくださいねっ。

ところで、ハンスとチップが結婚したんだったら、外伝に登場する、あのキャラクターの母親は……。奥が深いなぁ。みなさんも、いろいろ想像してみてくださいませ。



函館市　ぱぱん

東京都　LIES





コミックでSHOW

静岡県　S・C・H・S

●エンディング

今月のソニック通信は、いかがでしたでしょうか？　社員一同、今年も精一杯がんばりますので応援してくださいね。今年は「シャイニングフォース２」「外伝シナリオ２」のリリースが予定されていますから……期待して待っててくださいませ。

ちなみに「外伝シナリオ１」に登場する味方キャラクターは、主人公を含めて18名。じっくり探してくださいね。それでは、また来月〻

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

1月8日(金曜日)発行 ©SIMS co.,LTD 1993 ©SOFTBANK CORP 1993
第000010号　月刊　編集協力『BEEP！メガドライブ』編集部

Vol.10

続報 生まれ変わるあのレースゲーム「Junker's High」から「OutRun 2019」



これが新星「OutRun2019」のタイトル画面だ。

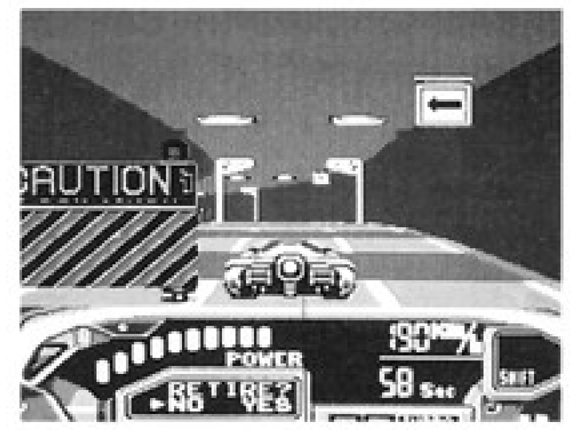
以前より告知していました「Junker's High」が「OutRun2019」として名前が変わりました。

「Junker's High」はじつは、メガドラ版「OutRun」のスタッフが、「ここはこーしたほーがいいんじゃない？」とか「こんなことしたら凄いよ」とか、「これぐらいなら簡単だよ!!」とかいう話し合いをするなかで、「OutRun」の未来版を作ることを前提に制作が開始されたのです。

「OutRun」の名前を使うにあたってのセガとの交渉のために、しばらくの間「サイバーロード」(懐かしい)や、「Junker's High」と仮の名前を使っておりましたが、このたび晴れて(?)セガの承諾を得ることとなり、「OutRun2019」の名前を使うことになったのです。

ここで、「OutRun2019」と元祖「OutRun」との違いを比べてみましょう。まず第1に、分岐点が「立体」になったこと、スピードが速くなったこと、そして落し穴、ジャンプ台などのトラップがついたことがあげられます。

また、ステージによって分岐の仕方が違い、かなりバリエーションに富んだコースにもなっています。しかし、「OutRun」である以上タイムレースという概念はなくなるため、「Junker's High」のときにつけられていたバッテリーバックアップは削除されています。とはいえ立体交差の下を通る感覚や立体交差から落ちる感覚などは「OutRun」で味わえなかったスピード感が楽しめます。



いままで紹介されていたよりもパワーアップして再登場だ。

こうして未来版アウトランとして蘇った、「OutRun2019」は現在急ピッチで調整をしておりますが、発売は今年の3月頃の予定です。みなさんには大変ご迷惑をおかけしておりますが(工事中の看板みたいなセリフ(笑))、もうしばらくお待ちくださいね。

帰ってきた シム通 おたよりコーナー



山形県・高橋章子

東京都・高田文夫

福岡県・いお

さて、またまた復活(?)したこのコーナー担当のLEHTOです。今月は、Vayのイラスト3連発の紹介からはじめましょう。

まずは、前々号に〝大根ねーちゃん〟を描いてくださった、高橋章子さんです。前回は名前を幸子と間違えてしまってすいませんでした。シム通宛のハガキのなかには、「章子さんの絵がいいねー」なんてクイズの解答のところに書いてあったりして評判高いですよ。これからも素敵なイラストよろしくね!!　さて、お次は以前「Junker's High」のイラストを送ってくれた、いお君です。今回はネーナを描いてくれたんですけど、ネーナの頭の上にいる尻尾の生えた生物は、いったい何なんでしょう？　少々気になるところですね。

最後は今回初登場の高田文夫君です。〝謎のゲームVayイラストコーナー〟という宛名で送られていますが……このイラストを見ると確かに『謎』です(笑)。とりあえず今後もイラスト送ってきてくださいね。

さて、次はお便りです。「魔神転生(仮)」について詳しく教えてくださいという、もりたとおる君からのおハガキ。

「魔神転生」には、かなりの反響があり、「魔神転生に期待してます。できれば本家アトラスと組んで『真・女神転生』も移植してほしい」なんて意見もたくさん見られたりしました。

ここらへんに関しては、いまのところノーコメント状態ですが、近々みなさんに、詳細をお伝えできると思いますので、もう少しお待ちください。きっと納得いくような内容になると思いますよ(?)。

最もあぶない話
完結篇

シムスが暴く最後の㊙業界情報

当たるも八卦、当たらぬも八卦の大占い!!

さて、何だかんだでけっこう好評(?)だったこのコーナーですが、今回本当の最終回を迎えることとなりました。私こと〝100kgのプー〟も、このたび一身上の都合によりシム通から身を引くこととなりました。短い間でしたが本当にありがとうございました。

というわけで、今回は「超あぶない話満載スペシャルバージョン」といたしまして、私〝100kgのプーが予言者となりまして、メガドライブの近い未来を『当たらぬも八卦(はっけ)』的感覚で占(うらな)ってみましょう(笑)。業界霊能力者の私が見せる未来は、きっとみなさんが満足していただけるものと思います。

さーて、取り出したる水晶玉を覗(のぞ)いてみることにしましょう(三流の手品師みたいだな…)。

東京……RPG…とは?

……おっ……見えてきたぞ……ディ?……エイ?……エス?……エッチ?……なになに、あっ……消えてしまった。今のはいったいなんだったのでしょうね(笑)。

D.A S.H とは?

あっ、また何か見えてきたぞ、……東京……何だこりゃ、R…P…G……RPGか。いったいなんだろう? あらら……また消えてしまった。

おや? また何かが現れたぞ、でもすごく小さいぞ……これはけっこう遠いな、何だ……32? 何か32と書かれた箱状のものが見えるな……いったい何かな。ううむ……あ、消える……消えてしまうあっ!! OH! NO! 手がすべって水晶玉がっ!

残念、……せっかくいいところ(あぶないところ?)まできてたのに……。いま見たものは、いったい何だったんでしょうか? 残念ですねぇ。謎ですねぇ(笑)。

ただ、すこーし水晶玉が明るかったような気がしたんだけどな……。これが明るい未来を暗示していればいいんですが……。

さて、とりあえず占いはこれで終りです。では、みなさん今度はセガ・ファルコム通信で逢(あ)いましょう(おいおい)……というのは冗談です(笑)。ま、なにはともあれ本当に短い間でしたがありがとうございました。またいつかどこかでお目にかかれる日を楽しみにしています。So long Good-Bye!!

それではみなさんさようなら。ちなみに、この話はフィクションであり実際のものとはなんら関係はないと思います(?)。

32と書かれた謎の箱とは?



裏コマンドを入力すると「靴をハイベルガー」「カギがネーナ」と名前が変わります(ウソ)。

風雲志夢守城(シムス)

対決! クイズ殿様の問題 ⑧

今月の出題者



志夢守城妖怪部隊
泊まりのト○ロ

今回は、志夢守城の開発室に住み着くもののけ〝泊まりのト○ロ〟が問題を出させていただきまひょか。最近難(むずか)しいゆうて、ハガキを送ってくる奴がおんねんけど、そないなことないと思うんやけどなぁ。せやけど、今回はすこーし、やすい(どこの言葉だ?)問題にしよう思うんやけど、どーでっしゃろか(笑)?

ほな、問題にいきまひょか。先日発売された志夢守城手作りのゲーム「カプコンのクイズ殿様の野望」やけど、いったい何問あったやろか? また、誰の声で出題されているか声優の名前を答えてや。

正解者の中から抽選で、3名にえーもんやるさかい、どんどんハガキ送ってや。

ぶおー、待ってるで〜。

シムス通信はみんなのハガキを大募集中!!

技術で勝負のシムス㈱がお送りするシムス通信(略してシム通)では、最新ゲーム情報、あぶない情報などを提供する一方で、みんなのハガキも待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもOK、あぶない質問も受けつけるぞ。みんなで〒108港区高輪2-19-13NS高輪ビル BEEPメガドライブ「シムス通信」係までジャンジャンハガキを出そうぜ。採用者には素敵なプレゼントを送るからね。

ジャムおじさんの



亀の甲より年の功

題字：戸塚奥薬斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

コーナーがリニューアルしたばかりなのに、千葉のSCMM君、島根の安達君などたくさんのお手紙やおハガキをいただいて、びっくりしている。ゲーム業界に対する不安や不満が多いということを再認識した。

現在日本の家庭用ゲーム機メーカーはセガ、NEC、任天堂の３社ですが、各社のサードーパーティーはそれぞれ束縛されずに独立しているはずです。となれば、例えばスクウェアやエニックスは他機種にもソフトを出すことができるのでは？　最近のサードーパーティーの動きを教えてください。(福岡県・松藤宏和)

16ビット時代は参入メーカーの多角化を生み出した

光栄、EAビクター、コナミなど、最近メガドライブに参入するメーカーが増えてきているが、まだまだスーパーファミコン、ファミコンといった単機種だけにソフトを供給している大手メーカーが少なからずあるね。

こうした状況は、今後変化していく可能性が高いけど、とりあえず現状において、サードパーティーがなぜ任天堂のハードに集中しているか、そして今後どのようになっていくのかを述べてみたい。

まずサードパーティーの立場から考えてみると、もっとも普及し、市場が活性化されているハードでソフトを販売することは、自らの成長を遂げる観点からも重要なのは確かだ。したがって、８ビット機時代においては、ファミコンに集中していた（セガの８ビット時代は自社のみで供給ソフトをまかなっていた）。その結果、ハードメーカーの力があまりにも強くなりすぎ、作る自由度が小さくなることに反感を抱くソフトメーカーも少なからず出てきたんだ。そこに登場したのがPCエンジン、メガドライブといったマシン。

とくにメガドライブは、米国で大変な成功を収め、最近は任天堂と互角の勝負ができるまでに独自の市場を形成するに至った。

当然ソフトメーカーとしては、両方の市場でビジネスができるように参入ハードの多角化を進めるようになり、今日の状況を生み出す要因となった。しかし、僕はさらに今後この傾向が加速していくだろうと見ている。その理由の一つが「独占禁止法の強化」だ。

時期尚早ながら、まだまだ参入は増えていくはず

ゲームソフトに限らず、市場の自由化、国際化、競争の促進を進める観点から、不当な圧力や不公正取引による独占を禁止する行政の動きが、近年、より強化される傾向が出てきている。ということはソフトメーカーは従来以上に自由にハードの多様化を進める環境が整備されつつあるということになる。しかし自由化が進んでもハードに勢いがないかぎり、ソフトメーカーとしても多様化を進めるメリットが小さい。この点からするとまだまだ任天堂の形成している市場は、とくに国内では圧倒的な優位に立っているのは間違いない。セガとしては、米国、欧州での勢いを国内に持ち込みたいところだが、昨年の状況を見るかぎりまだまだ時間がかかるだろう。

僕は、長期的に国内市場が変質していくなかで、今年もメガドライブには、より多くの有力ソフトメーカーが参入してくるに違いないとみている。

●メガドライブ国内サードパーティー数の変遷

	'88年	'89年	'90年	'91年	'92年
主な参入メーカー	セガのみ	テクノソフト アスミック マイクロネット	ナムコ タイトー メサイヤ	KANEKO データイースト ビスコ	シムス ビック東海 コナミ
参入数	０社	３社	15社	17社	16社
総数	０社	３社	18社	35社	51社

※基本的にタイトル発売の年でカウントしています。'92年データは、'93年発売予定分も含んでいます

メガドライブのサードパーティーは、クライマックスやソニックなどのセガ関連会社は含んでいないため、現状ではこんなもの。毎年コンスタントに増えているが、今年もまだまだ増えそうだ。

●スーパーファミコン国内サードパーティー数

エニックス、バンダイ、スクウェア、カプコン、コナミ、ナムコ、タイトーなど
70社

●PCエンジン国内サードパーティー数

ハドソン、NECアベニュー、ヒューマン、ビクター音産、ナムコ、ナグザットなど
55社

データ協力：月刊PCエンジン編集部、Theスーパーファミコン編集部

ある機種を支えてきたメーカーが他機種に参入するのは、かなり度胸のいることのようだ。別のブランド名を使ったり、新会社を設立したりするのは、その逃げ道である。ハードメーカーがいくら否定しても、圧力などの噂はなかなか消えないんだ。

質問大募集中

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキには、誌上でジャムおじさんが答えてくれるうえ、ステキなプレゼントが！　べつに難しいことじゃなくても、日頃、疑問に思ったことなどをどんどん送ってみてくれ。

●〒108 港区高輪２-19-13 NS高輪ビル　BEEPメガドライブ編集部「教えてジャム」係　キミの住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに！



新機軸を求める君に！　文／阿木二百



マルチメディア宣言！

第11回　CD-ROMマガジンの夜明け



アメリカでは次期副大統領のゴアさんが、国を挙げての高速通信ネットワーク構想をぶちあげ、何と小・中学校から紙のテキストをなくしてしまうことも辞さないという。片やフランスでは、すべてが電子メディアベースで運営され、紙の本が一切ない第二国会図書館の建設が予定されているんだと。森林資源の枯渇とともに、好むと好まざるとに関わらず、近い将来には雑誌や単行本を電子的に読むときがやって来そうだ。今回は、そんなことを考えながら最新CD-ROMマガジンを紹介してみよう。

マルチメディアのお弁当

昨年の12月４日に発刊されたマックランチは、おそらく今この時点では世界で最も新しいCD-ROMマガジンだ。これすなわち、単に世界で創刊されるCD-ROMマガジンの数がまだ少ないということに他ならないが、世界的に見ればここ２、３年の間にアッチコッチからドド〜と出てくるかと思われるので、そう珍しくはなくなるに違いない。

そこで、マックランチを題材にしてCD-ROMマガジンではどんなことが可能になるのかを見ていくことにしよう。マックランチの場合、サブタイトルに「マルチメディアお弁当」とある。なるほど、何でも詰め込めるということだ。さっそく開いてみると…。

文字あり音ありビデオあり

まず、のっけで日本編とアメリカ編に分かれている。日本編のメニューはレストランの黒板書きみたいで洒落ている。家庭用ゲームマシンにもこのくらいの表現力がほしいね。おっと言い忘れたけどマックランチはApple社のMacintosh用。販売のことを考えたらCD-ROMつきゲーム機をターゲットにしたいところなんだろうけど、やっぱり開発環境なんかの点でMacってことらしい。日本編の中心は、ムービー化されて入っている色々なソフトの使い方。パワーユーザーの操作手順（マウスによるスクリーンの動きなど）をそのままデジタル記録してあって、マウスで自由に止めたり頭出しをしながら見ることができる。ゲーム攻略法に応用すれば、ビデオなんかよりはるかに有効と見た（許されないか？）。ＣＧ作家の藤幡正樹さんのインタビューもあって、彼が作った作品を動かしながら話が聞けるってのは面白い。マルチタスク的なものの見せ方は、これから重要になる気がする。こうしたアーティストの紹介は次号（マックランチは季刊だぜぃ）からレギュラーになるらしい。



CD-ROM+カラーブックで定価12,800円

一方でアメリカ編はインターフェースがガラッと変わり、ニュースマガジン的な作りだ。普段は見れないスタープログラマーの素顔というテーマのインタビューや、実際に行くチャンスの少ない現地のイベント紹介が多い。





例えば、マクロモデルという、ほとんど粘土感覚でいじれる3Dツールの開発者が語る制作秘話（何たって、会社の前が人工湖で環境抜群）とか、パソコンのメッカシリコンバレーで、こともあろうに「友達のワ／」ふうの友達紹介シリーズをやってしまうゲリラ取材の数々（人と人のつなぎ目がモーフィングで中割りされているのだ）。スペースシップ・ワーロックのジョー・スパークスも出てくる。

特に、その名は聞いたことがあるけれど実際自分の目で確かめた人の少ないシリコンバレーのガイドマップは、主要ソフトハウスの建物や周囲がデジタルビデオで一覧できてすごい。シリコンバレーがホントはバレー（谷）じゃないって知ってた？

あと、最新CD-ROMタイトルのデモなんかもビンビンに入っていて、CD-ROMの大容量をフルに生かしている感じ。ビデオパートも大小とりまぜて優に１時間半近くは入っている。まさに、文字あり音ありビデオでありで、これで涙とペーソスがないのが唯一残念てなもんだ。

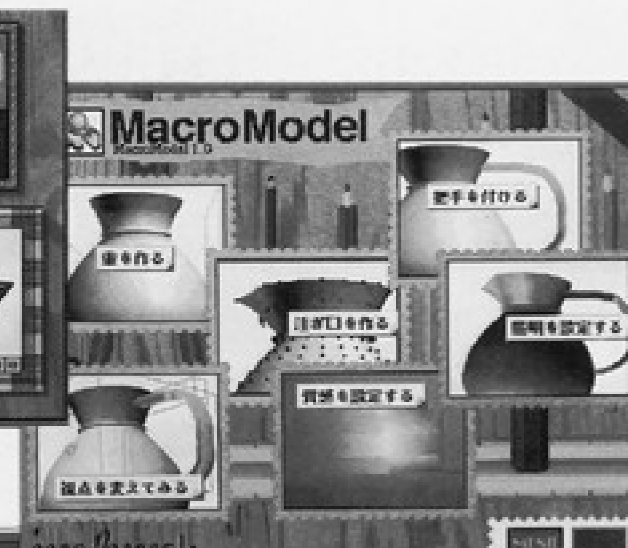
キミにもできる！

でも、ここで重要なのは、マックランチについてる本にも書いてあったけど、これを作るのにそんなに特別な器材が使われてないってこと。ビデオなんかハンディカムだし、撮影後の編集も、全体の組み上げもすべてマッキントッシュ。使用ソフトは、秋葉原でも売られているものばかり。制作スタッフにしても、４、５人程度だぜ。一番大変なのは実際のCD-ROMにするところだろうが、これだって２、３年中には街角にサービスショップができるだろうし、その前の段階までなら今のキミにだって、やってやれないことはない。

いつか、この「BEEP！ メガドライブ」をMEGA-CD上で読む日も来ることだろう。その日は案外早く訪れるように思うし、実際にそれを作り上げるのはキミかもしれないのだよ。



藤幡さん(左)のコメントを聞きながら、作品(右下)を鑑賞する。



マクロモデル(グラフィックツール)で素人も3Dが描ける。



インタビューも動画と音声で、しかも操り返し見ることが可能。



地図上を指定すれば、そこの写真と解説が開く。とっても便利。



お年玉だよ〜ん

SEGA専門店
全商品税込!!

サ★ンタ

大好評!サンタお年玉コーナー

ダッシュ(?)、6Bパット予約受付開始!!ファイターなら買うべし。ただし、今は会員で着払いの方のみ。

郵便振替番号　東京5-708150㈲サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1—10—4 丸石ビル

※商品は全て新品です。※新作ソフトは発売日にお届けいたします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのお年玉 特別コーナー セット価格

Ⓐ3本で3,000円	Ⓑ3本で5,000円	Ⓒ3本で6,000円
アートアライブ	A列車で行こう	アークスオデッセイ
ゴーストバスターズ	オリンピックゴールド	SDヴァリス
サンダーフォックス	ゲイングランド	エイリアンストーム
斬	三国志列伝	ギャラクシーフォースⅡ
シャドーダンサー	ジャイニング&ザ・ダクネス	キングコロッサス
太平記	シャドーオブ・ザ・ビースト	スーパーモナコGPⅠ
バトルゴルファー唯	ジョーモンタナⅠ	スーパーモナコGPⅡ
ブルーアルマナック	ジョーモンタナⅡ	ストームロード
フェリオス	スパイダーマン	スタークルーザー
ブロックアウト	ディノランド	ゼロウィング
ファステストⅠ	デビッドRバスケットボール	ソーサルキングダム
ファンタジア	トージャム&アール	ターボアウトラン
ポピュラス	ドッジ弾平	ダブルドラゴンⅡ
まじかるハット	バハムート戦記	忍者プライ
ムーンウォーカー	ひょっこりひょうたん島	バトルマニア
メガトラックス	ボナンザ	港のトレイジア
モンスターレア	マスターオブモンスター	夢幻戦士ヴァリス
GGエターナルレジェンド	モンスターワールドⅢ	CDアーネストエバンズ
GGギアスタジアム	レッスルウォー	CDクイズスクランブル
GGザ・プロ野球	レンタヒーロー	CDソルフィース
	ワニワニワールド	CD天下布武
売切れゴメン!! お早めに!	GGアーリエル	CDノスタルジア
	CDヘビーノバ	CDフェイエリア

新作コーナー

サイドポケット 12/11	5,500円	タズマニア 12/25	4,600円
中島F1スーパーライセンス 12/11	6,300円	クルーボール 12/26	4,600円
パワーアスリート 12/11	5,900円	ドリームチーム 12/26	5,500円
ランパート 12/11	4,600円	ベアナックルⅡ 1/14	5,500円
R.B.I.4ベースボール 12/18	5,500円	ヨーロッパ戦線 1/16	9,600円
パチンコクーニャ 12/18	5,900円	キックボクシング 1/29	6,000円
ぷよぷよ 12/28	3,300円	Jリーグ 2/5	5,500円
ミッキー&ドナルド 12/18	4,600円	G-LOC 2/末	4,600円
TMNTシュレッダー 12/22	4,600円	マジンサーガ 2/末	4,600円

メガドライブソフトラインナップ

アウトラン	2,800円	エレメンタルマスター	3,000円	ザ・スーパー忍	4,000円
アークスオデッセイ	3,000円	オリンピックゴールド	2,000円	サイオブレード	2,800円
アドバンスド大戦略	4,000円	カース	1,500円	サンダーフォースⅣ	4,800円
ART ALIVE	2,000円	カメレオンキッド	2,000円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アトミックロボキッド	2,000円	ガイアレス	2,800円	サンダーフォックス	1,500円
アフターバーナーⅡ	3,800円	ギャラクシーフォースⅡ	2,800円	三国志	2,000円
アリシア・ドラグーン	4,800円	球界道中記	2,800円	三国志Ⅱ	6,000円
アローフラッシュ	2,000円	究極タイガー	2,000円	斬〜夜叉円舞曲	1,800円
アンデッドライン	4,800円	キングコロッサス	3,000円	シーザーの野望Ⅱ	4,800円
ヴァリスⅢ	2,800円	キングサーモン	4,600円	シャドーオブザビースト	2,000円
ヴァーミリオン	2,000円	空牙	3,800円	シャドーダンサー	2,000円
ヴィクセン357	6,000円	クラックダウン	2,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
ウィプラッシュ	1,500円	グランドスラム	4,500円	シャイニングフォース	3,800円
ヴェリテックス	2,000円	クライング	3,800円	ジャンクション	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	クールドバスター	4,800円	上海Ⅱ	4,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	グレイランサー	5,200円	ジュエルマスター	2,000円
エイリアンストーム	2,800円	ゲイングランド	2,000円	JUJU伝説	3,000円
A列車で行こう	2,800円	鋼鉄帝国	5,200円	将棋の星	3,000円
エグザイル	3,800円	コラムス	2,800円	ジョーモンタナF	2,000円
SDヴァリス	2,800円	ゴーストバスターズ	1,000円	ジョーモンタナⅡ	2,000円
F1サーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスⅡ	2,800円	ジノーグ	2,800円

メガドライブ ソフトラインナップ

修羅の門	3,800円	プロホッケー	4,600円
重装機兵レイノス	2,800円	ふしぎの海のナディア	4,800円
紫禁城	2,800円	ファステストⅠ	2,000円
スーパーH・Q	3,800円	ファンタジア	2,000円
スーパーモナコGP	2,800円	ファイヤムスタング	3,000円
スプラッターハウス2	4,000円	ファンタシスタⅢ	1,500円
スライムワールド	3,800円	フェリオス	1,500円
ストライダー飛竜	4,200円	ブルーアルマナック	2,800円
ストームロード	2,800円	ブロックアウト	2,000円
ストリートスマート	3,800円	プロ野球'91	4,500円
スーパーエアウルフ	3,000円	ヘビーユニット	2,000円
スーパーハイドライト	2,000円	ペーパーボーイ	4,500円
スタークルーザー	2,800円	ヘルツォークツヴァイ	2,000円
スパイダーマン	2,000円	ベアナックル	3,800円
スペースインベーダー	1,500円	ヘルファイヤー	2,000円
ゼロウイング	2,800円	ポピュラス	2,000円
セイントソード	2,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
戦場の狼Ⅱ	2,800円	ホリフィールドボクシング	3,800円
セナスーパーモナコGPⅡ	3,800円	麻雀道場	4,000円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円	マスターオブモンスター	2,000円
ソニック・ザ・ヘッジホッグⅡ	4,600円	まじかるタルルートくん	2,600円
ソードオブソダン	1,000円	まじかるハット	1,500円
ソーサルキングダム	3,000円	マスターオブウェポン	2,800円
大航海時代	6,800円	マーベルランド	2,800円
ダライアスⅡ	2,800円	魔物ハンター妖子	2,800円
ダブルドラゴンⅡ	3,000円	港のトレイジア	3,000円
ダイナマイトデューク	3,000円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
太平記	2,000円	ミッキーマウス	3,000円
ダイナブラザース	5,800円	武者アレスタ	4,500円
ターボアウトラン	3,600円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
タクスフォースEX	3,000円	ムーンウォーカー	2,000円
ダーナ	3,000円	メガトラックス	2,000円
チキチキボーイズ	3,800円	モンスターレア	1,000円
チェルノブ	4,800円	モンスターワールドⅢ	2,800円
ちびまる子ちゃん	2,800円	乱世の覇者	5,900円
ツインクルテール	4,800円	ランドストーカー	5,800円
提督の決断	11,000円	ラングリッサ	5,200円
デンジャラスシード	2,800円	雷電伝説	3,000円
ディックトレーシー	1,500円	ルナーク	3,000円
ディノランド	2,000円	レミングス	5,500円
テクモワールドカップ	2,800円	レッスルボール	4,300円
デビッドRバスケットボール	2,400円	レッスルウォー	2,800円
トッププロゴルフ	4,800円	レンタヒーロー	2,000円
トージャム&アール	2,000円	ロードラッシュ	5,500円
ドナルドダック	2,800円	ロイヤルブラッド	6,800円
ドッジ弾平	2,600円	ロードブラスターズ	2,800円
中島悟のF1ヒーロー	3,800円	ローリングサンダーⅡ	2,000円
中島F1グランプリ	3,800円	ワードナーの森	2,000円
忍者武雷伝説	3,000円	ワニワニワールド	2,000円
熱血ドッジサッカー編	2,800円		
信長の野望	6,000円		
バッドオーメン	2,800円		
バトルマニア	2,800円		
バトルゴルファー唯	1,500円		
パトレイバー	4,800円		
バハムート戦記	2,000円		
バーニングフォース	2,800円		
ビーストウォリアーズ	4,800円		
ひょっこりひょうたん島	2,000円		
プロフットボール	4,600円		

メガドライブ 11,800円/メガドライブプラス1 12,800円

RFスイッチ	1,600円	アーケードパワースティック	4,800円
ビデオ入力コード	800円	コントロールパッド	1,600円
ACアダプター	1,200円	メガブラスターパッド	2,000円
XMD-1RGBユニット	3,800円	アスキーメガパッド	2,500円
		クラスタースティックE'S	4,800円

メガCD 28,800円

※今、メガCDお買い上げの方にもれなくウッドストックとさらにヘビーノバのおまけつきだよ!!

バックアップRAM	4,600円	電忍アレスタ	4,600円
アイルロード	5,500円	ノスタルジア	3,000円
アーネストエバンズ	2,800円	ブラックホールアサルト	4,600円
アフターバーナーⅢ	5,900円	フェイエリア	3,800円
アネット再び 1/29	5,500円	プライ	4,800円
AYA(アヤ) 1/3	5,400円	プリンスオブペルシャ	3,000円
ウッドストック	1,000円	プロ野球CD	5,500円
Aランクサンダー 1/末	5,300円	ファイナルファイト 2/26	5,500円
ぎゅわんぶらあ2	5,500円	ヘビーノバ	2,000円
クイズスクランブル	2,800円	ゆみみみっくす 1/末	5,500円
クイズの殿様	5,500円	ライズオブザドラゴン	4,600円
コズミック・ファンタジー	2,800円	LUNAR	5,200円
3×3 EYES 3/26	TEL	ロードブラスター	5,500円
サンダーストームFX	4,900円	ワンダードッグ	5,000円
シルキーリップ	5,100円		
ソルフィース	3,800円		
タイムギャル	5,500円		
ダークウィザード 1/	4,600円		
天舞メガCD	6,900円		
デトネイター・オーガン	5,500円		
デス・ブリンガー	4,800円		
天下布武	3,000円		

メガCDクラシック 29,800円
(ベアナックル・ゴールデンアックス スーパー忍・コラムス入りディスク付き)

ゲーム・ギア 13,200円

チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウインドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
ウインブルドン
ウティーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
スペースハリア3
まじかるポピルズ

2,300円コーナー
ARLIEL(アーリェル)

エターナルレジェンド
クニちゃんのゲーム天国
ゲーム天国Ⅱ
忍Ⅱ
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
ハレーウォーズ
バットマンリターン
ファンタシースター
ベアナックル
ポップブレーカー
プロ野球'92
琉球
レミングス

2,600円コーナー
グリフォン
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックⅡ
まじかるタルるート

ラスタンサーガ

3,000円コーナー
バンパイア
フレイ
ファンタシースター外伝

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー

マークⅢ・マスターシステムコーナー

マークⅢ・マスターシステム用ソフトの日本版及び海外版に関してはTELにてお問い合わせ下さい。
欧米バージョンソフトはGGアダプター(3,500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

MDはメガアダプター必要	2,500円
欧米バージョンソフトはアダプターAD300必要	2,000円
光線銃	3,000円
マスターシステム用コントロールパッド	700円
マスターシステム用連射パッド	800円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります)●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

BE-MEGA HOT MENU PART 2

BEメガホットメニュー

ヨーロッパ戦線

第二次大戦シミュレーションゲーム!!

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- 光栄
- 1月16日発売予定
- 12,800円
- SLG
- 8M+B・2



ヨーロッパを舞台に、連合軍VS枢軸軍との激闘が繰り広げられる!!

光栄の「提督の決断」に続く第二次世界大戦シミュレーションゲーム第2弾。

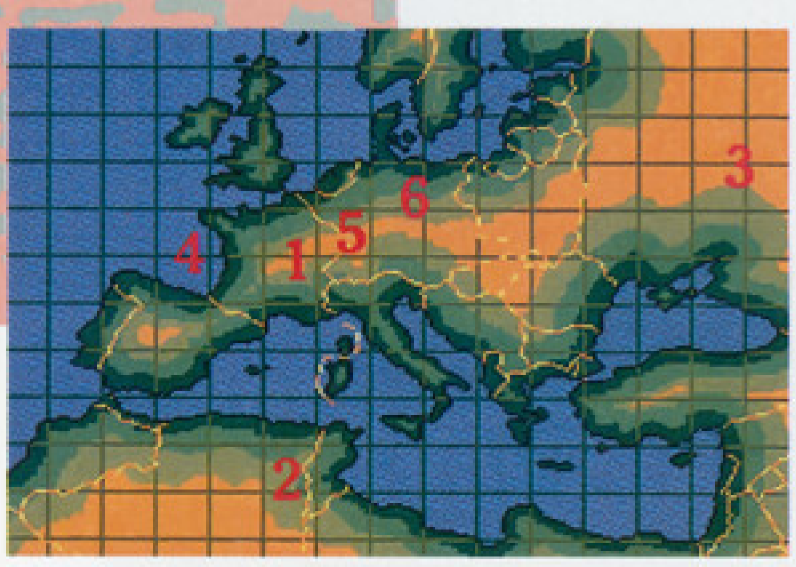
ヨーロッパを舞台に繰り広げられたイギリス、アメリカ、ソビエト、フランスの連合軍対ドイツ、イタリア枢軸(すうじく)国軍の戦いを再現しているぞ。

ロンメル、パットン、モントゴメリーなどの実在の名将が登場し、実際に戦われた戦場で連合軍、枢軸軍の名将たちの戦いが再現されるのだ。

それぞれのシナリオで戦略を駆使(くし)し、勝利をつかめ!!



6つのシナリオが用意されている!!



連合軍、枢軸軍どちらでも遊べる!!

このゲームには6つのシナリオが用意されていてドイツの辿(たど)った戦いの歴史を再現している。第二次大戦が好きなユーザーにとって、この6つのシナリオを見ただけでも、よだれが出てしまうこと間違いなしだ!! また2人プレイも可能なため、対戦を楽しむこともできる。プレイヤーは連合軍か枢軸軍が選択でき、どちらの側からでもプレイができるのだ。

1. フランス侵攻戦 1940年5月10日
2. 北アフリカ戦 1942年5月26日
3. クルスク機甲戦 1943年7月5日
4. ノルマンディーの戦い 1944年6月6日
5. バルジの戦い 1944年12月16日
6. ベルリン攻防戦 1945年4月16日

1 将軍を任命せよ

プレイ国が決まったら、各部隊ごとに将軍を任命しなければならない。まず将軍の能力を決める。すべての能力を高く設定することは難しいので、ある程度将軍ごとに高める能力を選んで設定するといい（これが自動で行われ、さらに将軍たちの性格までがゲームに再現されるともうし分ないんだけど……）。

つぎにすることは、将軍をそれぞれの部隊に任命することだ。任命するときの注意は、部隊の装備に応じ将軍を任命すること。とくに砲兵の配備数が多い部隊には、砲兵の能力の高い将軍を任命するようにこころがけよう。この将軍の任命が最初のポイントなのだ。



まず、最初にすることは、プレイする国を選択することだ。決定するとその国の師団、部隊に適した将軍を任命することになる。



各シナリオで、任命する将軍の決定はワクワクする。バルジ（ルントシュテット大攻勢）は実際はモーデルを中心にOKWが指揮した。

居並ぶ名将たち!!

ここにあげた将軍はほんの一部だ。このほかにも第二次世界大戦で活躍した名将が数多く入っているので、好みの将軍を部下にプレイできるぞ。

連合国



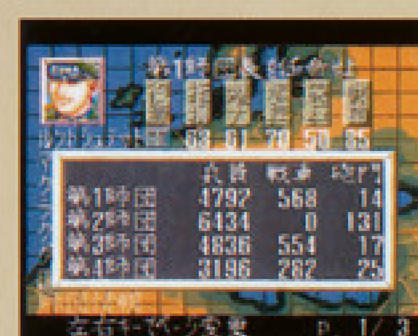
ドゴール　モントゴメリー　パットン　ブラッドレイ　ジェーコフ

枢軸国



マンシュタイン　グーデリアン　ロンメル　パイパー　バイエルライン

装備に合わせて将軍を決めろ



戦車の多い部隊は戦車能力の高い将軍を、砲兵の多い部隊には砲兵能力の高い将軍を任命しよう。指揮能力や、攻撃能力なども実際の将軍を頭に入れて作れ!!

2 作戦を指示せよ



それぞれの部隊（ファンツァーコルプス）の指揮は、ある程度将軍に委任したほうがスムーズにゲームが進行する。

このゲームは、部隊を移動させて都市を占領しながら与えられた任務を果たすことが最大の目的だ。そのため、任務をいかに早く遂行するかがプレイヤーの腕の見せどころとなるのだ。

空軍の支援もある!!



空軍支援は、爆撃、空挺、輸送がある。都市や部隊を攻撃し、陸上部隊より早く空挺部隊で都市を占領。補給が受けられない部隊に補給物資の投下が可能なのだ。

★目標地点へ移動しよう

作戦の指揮ができたら、各部隊に命令を出し、移動地点を設定する。移動地点の設定は最終目的地へ、いかに到達するかを考慮する。途中の占領都市もよく考えて侵攻ルートをはっきりと決めて設定することだ。



占領は、占領する都市の手前でいったん部隊を集結させて、そのあとで都市を占領するのがポイントだ。

★都市を占領

都市に部隊が移動したら、都市の占領に移る。また、都市に敵の部隊がいる場合は市街戦となるぞ。都市には建物などがあって守る側に有利なので、単独部隊での占領はなるべく避けて占領を開始しよう。



もし敵のなかにカノン砲があったら、真っ先にカノン砲をたたき、その後ほかの部隊を攻撃するというのがポイント。

★補給・部隊の再編成

都市を占領したら、都市へ補給・補充を要請、傷ついた部隊の補給と兵器の補充を行って消耗を回復させよう。補充はなかなか認められないので、消耗した部隊どうしを再編成し戦力の維持に務めよう。



補充、増援はなかなか認められない。再編成で戦力を維持するしかない。ここらへんがけっこう当時の状況を物語ってて、リアルだ。

3 兵器を使いこなせ



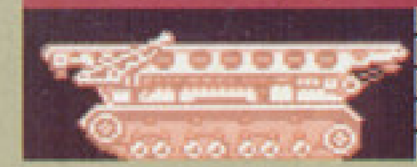
戦闘はコンピュータに任せっきりにしないで、みずから指揮をすること。うっかり任せていると、気がついたら悲惨なことも……。

各兵器には特性があり、それを生かした戦いをしないと多大な被害くらうぞ。もし敵にカノン砲が配備されていたら、足の速い装甲歩兵や戦車で真っ先に叩くなど工夫をしよう。

カノン砲



工　兵



戦　車



対戦車砲



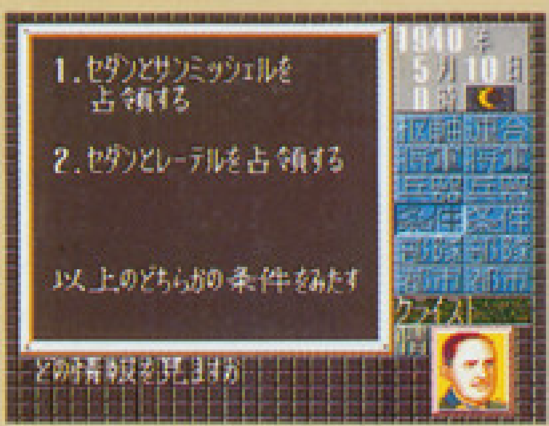
装甲歩兵



歩　兵



4 任務を果たせ



情報の中の条件を選ぶと、そのシナリオの勝利条件が表示される。シナリオによっては、ただ敵を叩くだけではないので注意すること。

シナリオごとに勝利条件が設定されており、いくら多くの都市を占領しても、条件を満たさいことには勝利はできない。

最終目的地をしっかり確認して、そこに到達するにはどの都市を占領しなければならないか、途中での補給はどこでするかなどを考えて作戦を立てることが大切なのだ。

下のマップを参考にして最終目的地への侵攻ルートを検討しよう。

むだな消耗は避けるベシ!!

前でも述べたように、単独部隊での戦闘は絶対避けること。



中途半端な数の部隊は再編成したり、補充や増援を求め、各部隊ある程度の兵力の数を確保すること。途中で次々と部隊が全滅しては、任務を果たすことはできない。むだな消耗は極力避けることだ。

6つのシナリオをそれぞれ紹介する

さぁ、このゲームの6つのシナリオの紹介だ。それぞれのマップをよく見て、効率のいい戦略を立てよう。

1 フランス侵攻戦



1940年5月10日、マジノ戦の切れ目アルデンヌの森林地帯からフランスに侵攻した戦い。セダンとサンミシェル、レーテルいずれかの占領が最終目的。

2 北アフリカ戦



北アフリカで敗北したイタリアが、枢軸国から離脱することを恐れ、アフリカに軍を送った。トブルクかシディレゼーク、ベルハメドが最終目的地。

3 クルスク機甲戦



ソ連軍の強い抵抗に対し、ジリ貧の戦線をばん回すべく史上最大の戦車戦を展開。ベルゴロドとオボヤン、プロホロフカのいずれかの占領が最終目的。

4 ノルマンディーの戦い



東部戦線のソ連軍攻勢に合わせて始まった史上最大の上陸作戦（大君主作戦）。ドイツ軍が連合軍を大西洋に叩き落とせないと勝利は得られない。

5 バルジの戦い



フランスを制圧し、ドイツ国境まで迫った連合軍の戦線を分断、一気に劣勢をばん回すべく実行された。バストーニュを取るかどうかが勝敗を決する。

6 ベルリン攻防戦



戦争はもはや最終段階に入っていた。1945年4月16日、ソ連軍は150個師団の大軍で攻撃を開始。フランクフルト、ストラスブルグが最終目的地。

メーカーさんからひとこと

バルジ大作戦、D-DAY、砂漠の狐……。映画や小説、ボードシミュレーションなどで有名な戦いが、次から次へと展開するこの「ヨーロッパ戦線」。戦術家としての腕を試す、本格シミュレーションです。ウデに自信のあるアナタ！　ぜひ挑戦してくださいね。

マジンサーガ

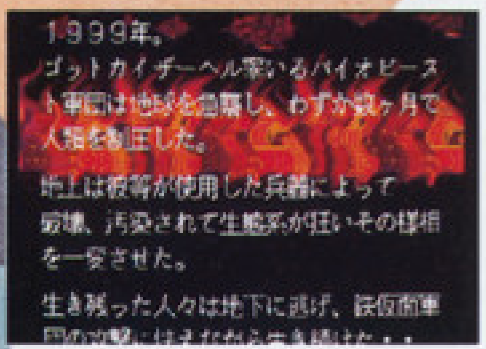


ベアナ終ったら次はコレでしょ!

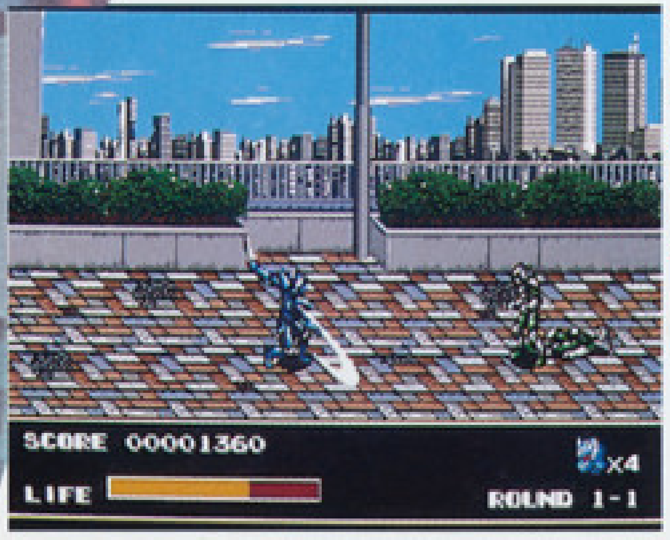
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

- セガ
- 2月26日発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M

新たなアクションゲームの潮流が見えた!



永井豪原作の「マジンサーガ」が、ついにその姿を現した。原作を忠実に再現したグラフィックと、アクションの要素がみごとにマッチしたこのゲームは、1ステージが2つの違ったモードで構成されている。はじめは横スクロールのアクションで、人間サイズの敵を倒しながら進んで行き、最後に待ちかまえているボスと、巨大化して1対1の対決をするモードになるのだ。画面を見ただけではまったく違う2つのゲームのようだが、奇抜な演出でモードの間をつなぎ、不自然さをなくしているのには拍手モノ。注目しよう。



マジンガーの戦う相手は、ゴッドカイザー・ヘルの作り出したバイオマシンビースト軍団。遺伝子操作で産み出された非情の戦闘集団なのだ。

横スクロールモード



基本的に横スクロールで進んで行き、次々と出てくる敵を倒していくのだ。



キャラは小さいけど、動きは標準以上。一見の価値ありだ。

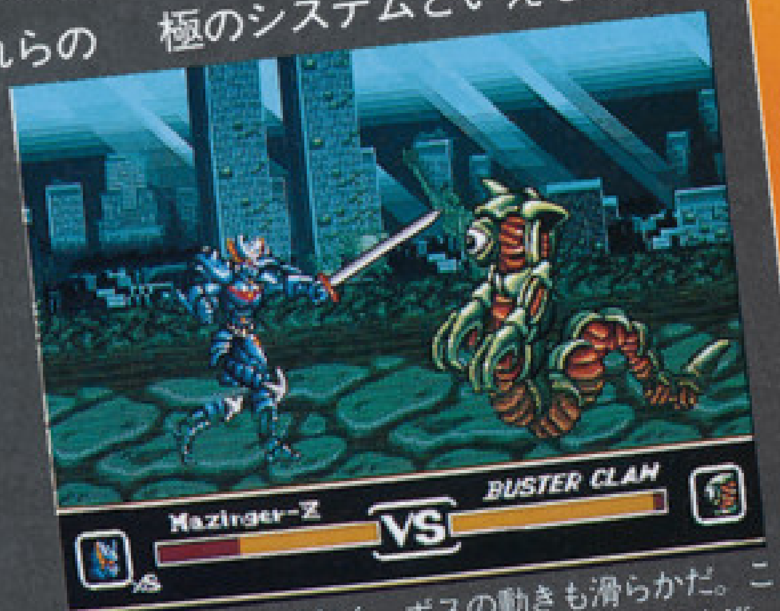
巨大化対決モード



ボスとは巨大化して戦う。キャラのサイズがとにかく大迫力。こいつはすげえぜ!

このシステムあればこその動き

右のマジンガーの攻撃を見てもらうとわかると思うけど、動きが非常に滑(なめ)らかだよね。実はこのゲームにはセガが独自に開発した特殊なプログラムシステムが使われているんだ。これは、キャラの体を各部分ごとに制作し、それらのパーツを組み合わせて動きを作っていくシステムで、ひとつの動きに最高20パターン以上もあるっていうんだからオドロキだ。これにより、今までにない超スムーズな動きができるようになったというワケなんだ。過去に似(に)た手法で、「源平討魔伝」や「アーネストエバンス」などがあるけど、はっきりいってこの「マジンサーガ」の動きにはかなわない。これは究極のシステムといえるぞ!



マジンガーだけでなく、ボスの動きも滑らかだ。このボスなんかは、体が蛇のようにウネウネ動くぞ。

これがボクらのマジンガ





腕によりをかけた強敵が続々登場するぞ!!



ゴッドカイザー・ヘル率(ひき)いるバイオマシンビースト軍団は、世界の主要都市を次々と支配しはじめた。その第一目標は、東京だ!



廃屋となったビルを進んでいくと、敵の戦闘員がどんどん出てくる。みんな倒しちゃえ!

戦っていると、突然巨大な足が。踏みつぶされないように注意して攻撃してしまえ。

VS. ガラダK7



さっきの足はこいつのだったのか。それにしてもよく動くなあ。いや感心だ。



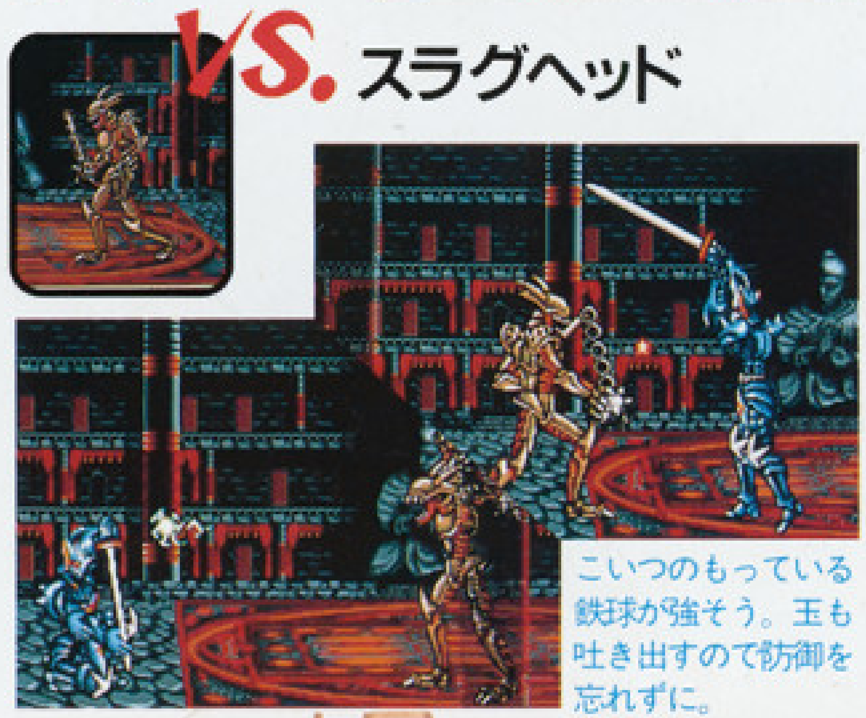
今でも太古の仏像が残っているインドも、ゴッドカイザー・ヘルによって支配されてしまった。仏像が光から闇の顔へと変貌する。



インドなのに氷が。敵も新しいヤツがかなり登場する。とくに火炎放射兵には要注意だ。

仏像までもが攻撃してくる。放つ火柱がマジンガーを追いかけてくるのだ。アチーゼ!

VS. スラグヘッド



こいつのもっている鉄球が強そう。玉も吐き出すので防御を忘れずに。



ここ、ヨーロッパでもバイオマシンビースト軍団があばれまわる。そして美しき凱旋門までもが血に染まった。



ここは、ボスが後ろから追いかけてくる強制スクロールのステージ。落ちるとアウトだぞ。

うわ、ここも足が登場だ。足首のサスがショックで沈む。動きが細かいよね。ここまでやってくれるとは。

VS. ディノビースト



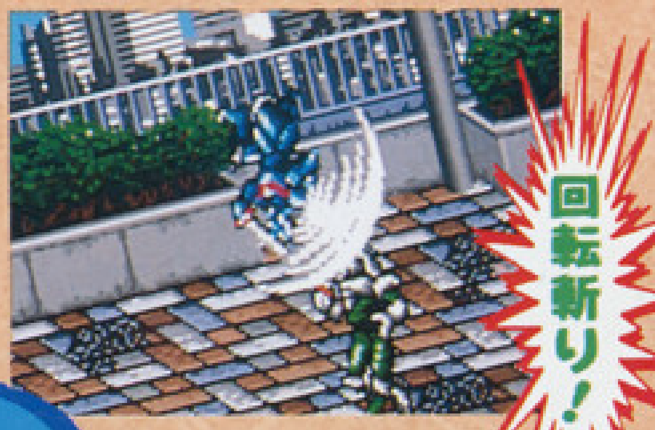
武器はもっていないが、鋭いツメで攻撃する。体当たりもしてくるので強敵だ。

一攻撃だ!!

マジンガーの攻撃は、2つのモードでかなり違ったものになっている。横スクロールモードでは、連続技やダッシュ攻撃ができるようになっていて、巨大化モードでは上段斬りやしゃがみ突き、防御など、相手との駆(か)け引きができるんだ。小さいキャラでもなめらかに動くのには、驚くばかりだ。この連続写真でも、すべての動きをフォローできないほどよく動く。まさに1ドット単位。













メーカーさんからひとこと

当社が独自に開発したシステムによる、リアルでなめらかなキャラクターの動きと、画面の美しさを見てください。ビッグモードでの高い戦略性も、じっくり「こたつ」で楽しむのには最適です。

スティールタロンズ



1,500万ドルのスーパーヘリをヴァーチャルシミュレート!!

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

- テンゲン
- 2月発売予定
- 価格未定
- SHT
- 4M(予定)

ゲーセンのド迫力がご家庭でもお楽しみいただけちゃう

アメリカの有名ゲームメーカー、アタリ社の名前はキミも知っているよね。そのアタリ社のポリゴンを使ったアーケードゲームに、「スティールタロンズ」というゲームがある。ヘリコプターをシミュレートしたもので、その独特の操作感覚がウケていたんだ。

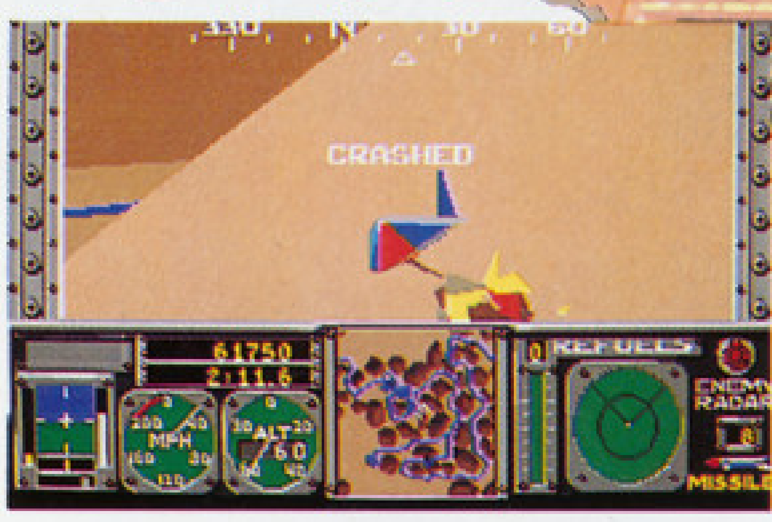
その「スティールタロンズ」が、早くもメガドライブで登場し、しかもゲームセンターそのままの迫力を、家で楽しめてしまうんだから、これは楽しみだ。アーケード版にはない、新しいモードも付いているぞ。

ちなみに今回紹介した画面写真では、すべて英語表記されているが、現在テンゲンでは日本語化を進められているとのこと。例のごとく、つい笑っちゃうほどの、面白い日本語になってくれることも期待したいよね。



これからキミが乗るヘリコプターがコレ。カッコいいだけでなく装備もイカスぜ。

ヘリコプターの特殊な操作をマスターしよう



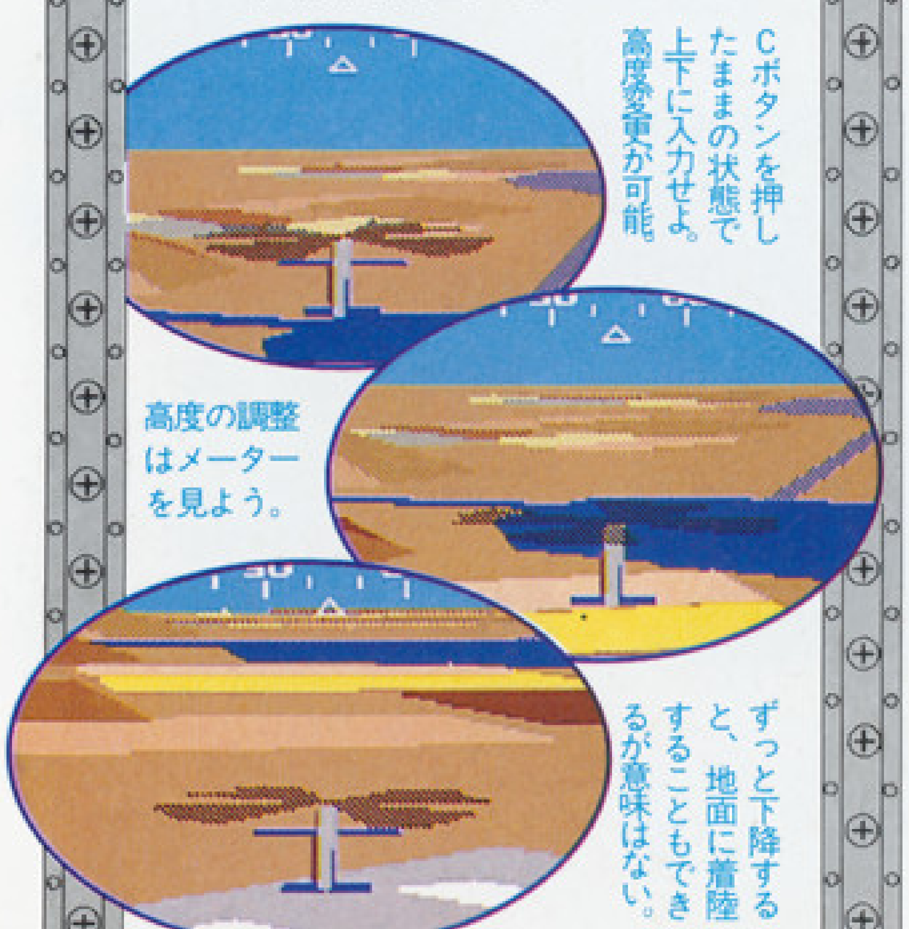
特に大切なのが、高度を合わせること。丘や岩に激突しないように。

ヘリコプターの操作というのは、飛行機などよりもはるかに複雑で、熟練を要する。本物のヘリコプターだけでなく、ゲームの世界でもそれは同じことで、飛行機モノのフライトシミュレーターより、ヘリコプターモノのシミュレーターのほうが、操作関係が難しくて複雑なことが多いのだ。

このゲームでは、かなり操作を単純化していることで、遊びやすくする努力が見れる。とはいえ、あまり削りすぎると、ヘリコプターっぽさが失われる危険がある。このゲームでは、そのへんのバランスがいいのだが、やはり独特の操作が必要となる。こればかりは何度も操作して、慣れてもらうしかない。

上昇・下降

上昇や下降は、Cボタンを押したままにして、十字キーを上下させればよい。目標高度は、画面左下のメーターで確認できる。地形の起伏が激しいマップでは、高度調整が特に重要だ。



Cボタンを押したままの状態で上下に入力せよ。高度変更が可能。

高度の調整はメーターを見よう。

ずっと下降すると、地面に着陸することもできるが意味はない。

バルカン

視界内に敵機が入ると、ターゲットが合い、攻撃可能になる。ここでBボタンを押せば、バルカン砲を無制限に発射する。敵を狙う必要はなく、自動的にターゲットに向かって射撃する。



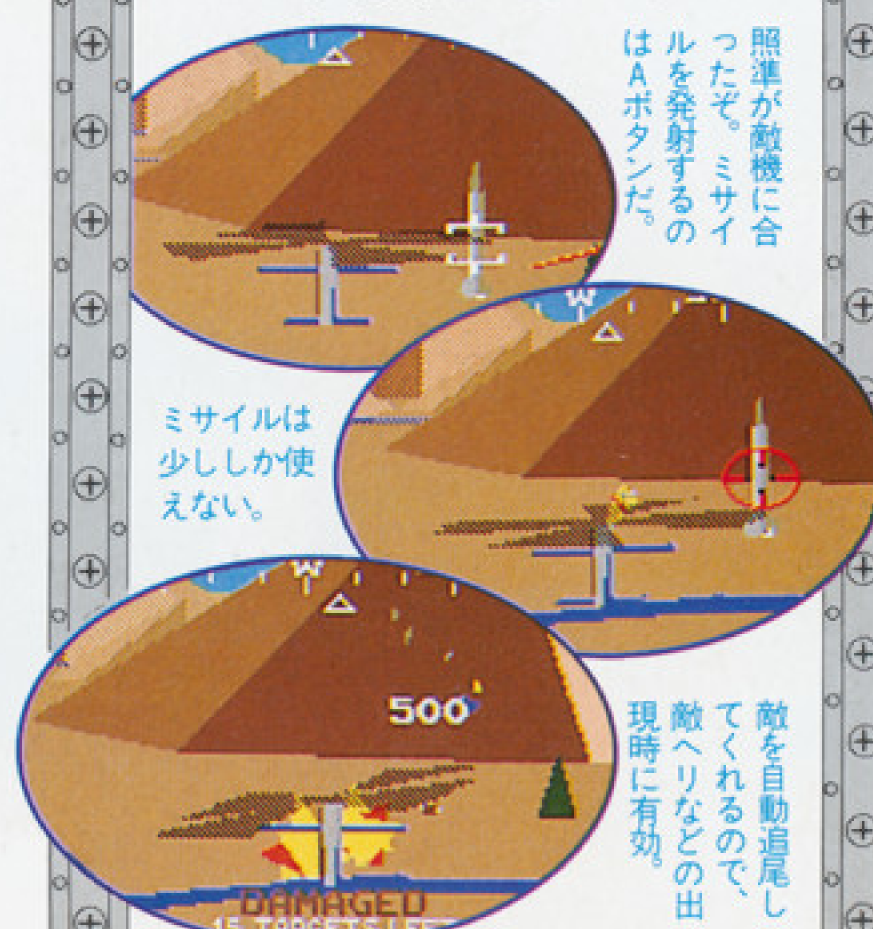
敵機を発見。照準が敵機に合ったら、攻撃準備は完了だ。

攻撃開始。Bボタンを押せばよい。

バルカン砲には、弾数の制限がない。どんどん撃ちまくれ。

ミサイル

敵機にターゲットが合っていないと発射しても意味がない。照準に入ったら、Aボタンでミサイルを発射する。もちろん、自動的にターゲットを追尾してくれる。残弾数は右下に表示。



照準が敵機に合ったぞ。ミサイルを発射するのはAボタンだ。

ミサイルは少ししか使えない。

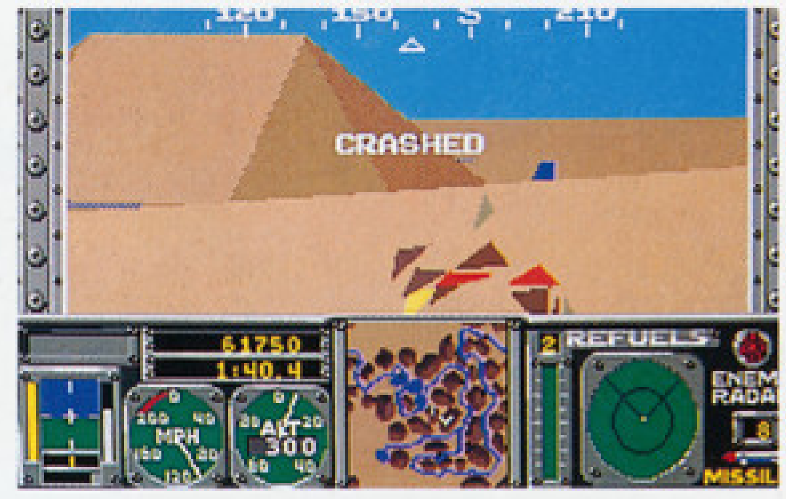
敵を自動追尾してくれるので、敵ヘリなどの出現時に有効。

3種類の遊び方があるぞ!!

操作方法を一通りマスターしたら、いざゲームスタート。練習用のモードも、しっかり用意されているので、初心者も安心だ。

ゲームを開始すると、まずモードを選ぶ画面が表示される。ここで自分が遊びたいモードを選ぶわけだが、どんなモードがあるのかを、簡単に説明しておこう。

普通に遊ぶCOMBAT MISSION、対戦っぽいHEAD TO HEAD、そして練習用のTRAININGの３つのモードが用意されている。自分のウデや気分などで、好きなモードを選ぼう。それぞれ、目的が少し違っていることにも注意。



3つのモードで遊べる。初心者はTRAININGモードで練習。

COMBAT



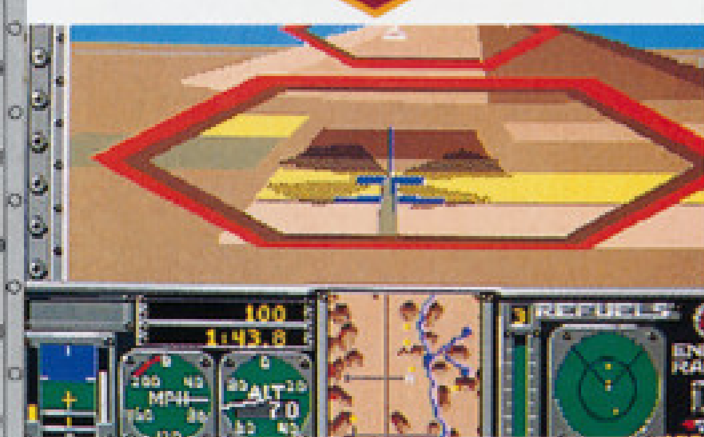
画面上に点在するターゲットを、すべて破壊するのが目的のモード。マップ画面時に点滅している点を目標に、敵ターゲットに接近する。ターゲットのいくつかは、ヘリコプターを攻撃してくるので、敵の攻撃をかわしつつ、敵ターゲットを攻撃しなければならないのだ。

HEAD TO HEAD



アーケード版には、対戦プレイモードが存在したがメガドライブ版は１人プレイのみなので新たに加えられたモード。コンピュータが操るヘリコプターとの、１対１の戦いが楽しめる。地上物などのターゲットもあるが、シナリオクリアにはまったく関係ないので無視していい。

TRAINING

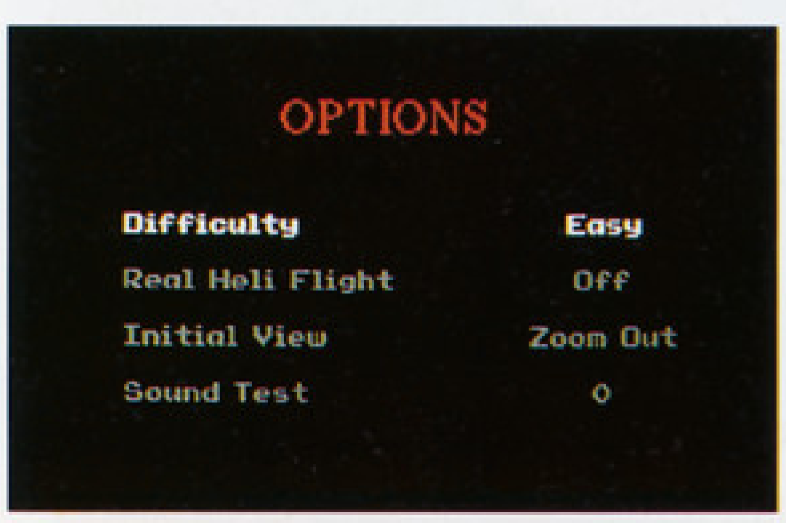


ヘリコプターの操作に慣れるための、練習モード。最初のマップでは、敵は一切攻撃を加えて来ないうえ、ヘリコプター操作のカギとなる高度調整を練習できるように、空中にゲートが用意されてる。このゲートをくぐっていけば、自然と操作をマスターできるというわけだ。

さらに本格を極めたい人は……

「なんかこのゲーム、あんまりヘリコプターに乗っている気がしないよぉ」、なんてことを言われるフライトシミュレーターファンのために、もっと本格的なフライト感覚を楽しめる機能が、このゲームには用意されている。ちゃんと考えれられているのだよ。

タイトル画面でBボタンを押すと、オプション画面に入れる。ここで設定を変更すれば、より本格的な飛行感覚を体験できるぞ。好みのセッティングを見つけよう。



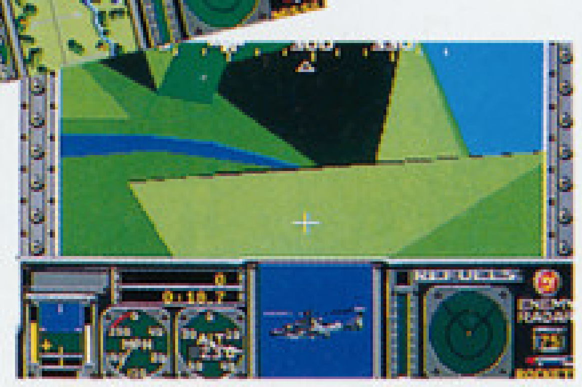
オプションモードでに、サウンドテストや難易度の調整機能もある。

Real Heli Flight

この項目をonにすると、実際のヘリコプターっぽい画面になる。前進する場合、機体を大きく前に傾斜させるので、地面しか見えないのだが、それを再現できる。



普通のモードでは、ヘリの動きにかかわらず、視界はあまり変化しない。



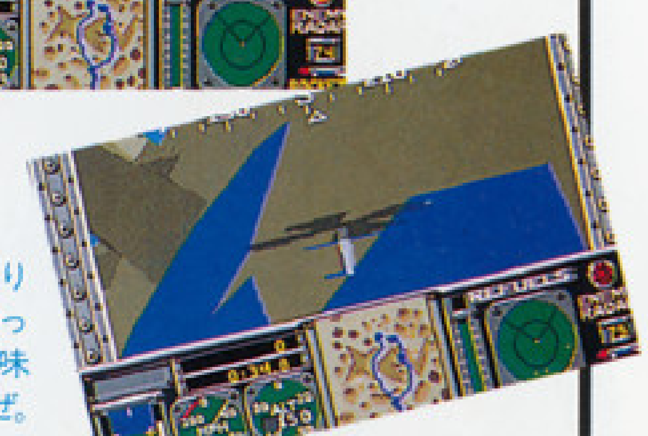
ヘリコプターの前進後退によって、視界が変化するぞ。

Initial View

この項目をZoom Inにすると、画面からヘリコプターが消える。そして実際のコックピットからの視点で、ゲームが楽しめるようになる。照準も本物っぽい。



これが画面中にヘリが見える、普通のモードだ。



初心者にはわかりにくいが、本物っぽい飛行感覚を味わえるモードだぜ。

メーカーさんからひとこと

「ハードドライビン」に次ぐ３Ｄポリゴン処理モノ。待望の第２弾は戦闘ヘリシミュレーター。乗り物酔いしやすい人は、特にご注意。それほどリアルなので、一度といわず、何度でもヘリ酔い体験してみてください。ただしやりすぎてゲロゲロにならないでね。

戦略か。知力か。経験か。

誰を選んでも、裏切りは続く。

ヨーロッパで大ヒット、
戦闘進化シミュレーションゲーム、「メガロマニア」。

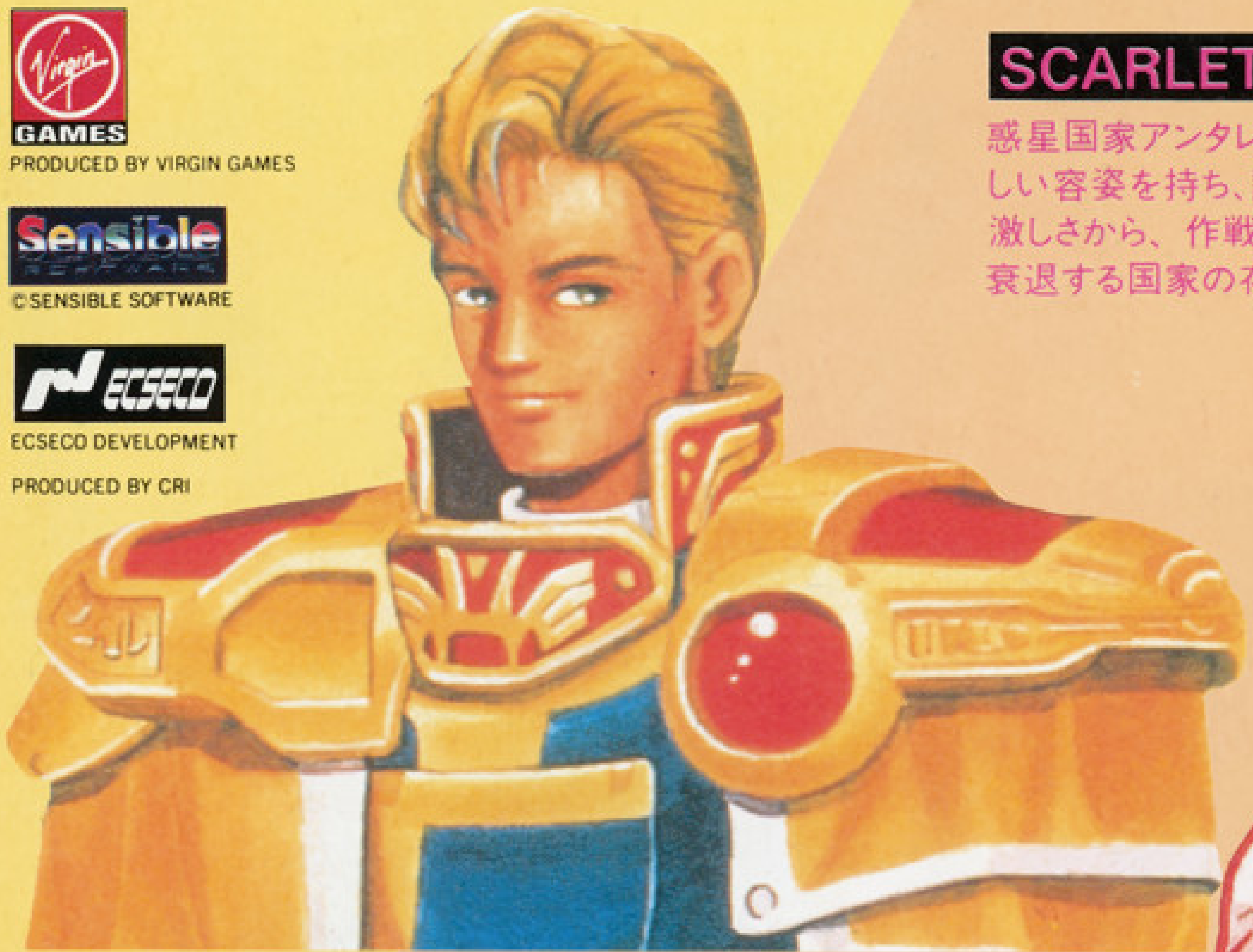
惑星の支配権を求めるため、権力者4人の内の1人となって、残る3つの種族を絶滅させなければならない。敵との 同盟・破棄も当たり前。1ステージから文明の進化と共に、多種多様な武器が続々出現する。高度な兵器を開発するもよし。種族を増やして新たな戦術を立てるもよし。攻略方法は、28ステージまで延々と続く。

Virgin GAMES
PRODUCED BY VIRGIN GAMES

Sensible
©SENSIBLE SOFTWARE

ECSECO
ECSECO DEVELOPMENT

PRODUCED BY CRI



SAESAR（シーザー）　2235歳

シリウス星域を治める連邦国家ワイラーの若き指導者。正義感が強く、国家運営の才能は抜群。慎重な性格から冷静に戦況を判断し作戦を実行する。全宇宙統一を実現するため戦闘に加わった。



SCARLET（スカーレット）　1701歳

惑星国家アンタレスの王女。宇宙でも稀に見る美しい容姿を持ち、誇り高い。しかし感情の起伏の激しさから、作戦行動に影響を与えることもある。衰退する国家の存亡をかけて戦いに挑む。

メガロマニア

MEGALOMANIA™

8メガROM SLG　価格未定

MEGA CD　MEGA DRIVE

この商品は、セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVEのソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



近日
発売予定!!



OBERON(オベロン)　年齢不明

銀河一の組織力を誇る頭脳集団オベロンズの主宰。常人を超越した論理で作戦を立て、行動も変則的でなかなか読めないため、油断ができない。オベロンズ再興を狙って、新たな戦いを指揮する。



MADCAP(マッドキャップ)4245歳

軍事惑星マードックの総帥で、全宇宙の征服をもくろむ。戦闘経験が豊富で、戦術にかけては右に出る者はいない。宇宙支配の第一歩として惑星の支配権獲得を日夜狙っている。



CRI 株式会社CSK総合研究所

〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

デザイナー募集

- セガ・CSKのグループCRIであなたのウデを形にしてみませんか!
- 募集内容／アルバイト(試用期間を経て正社員への転向も可能)
- 募集人員／若干名
- 職　　種／グラフィックデザイナー、アニメーター、キャラクタデザイナー
- 応募方法／電話連絡の上、履歴書と得意分野のイラスト数点を郵送してください。(イラストは返却します。)
- 連 絡 先／☎0423-75-1271　アミューズメント事業部 採用担当まで

絶好調
発売中!!

メガ・CD専用
価格8,400円(税別)



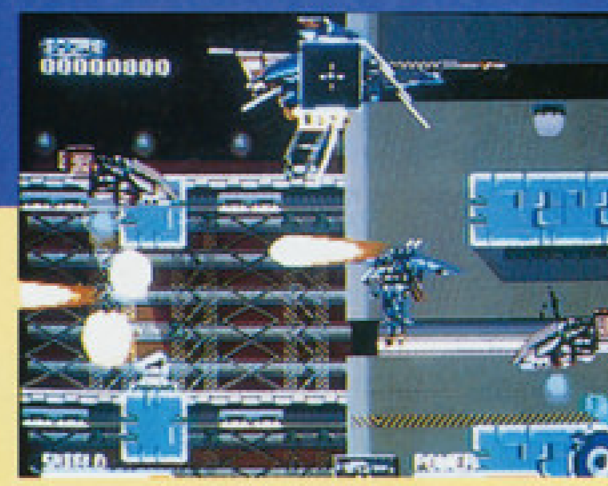
AFTER BURNER III™

アフターバーナーIII

©SEGA 1991
REPROGRAMMED BY CRI 1992

敵機、続々撃墜中。

エスペランザ(仮)



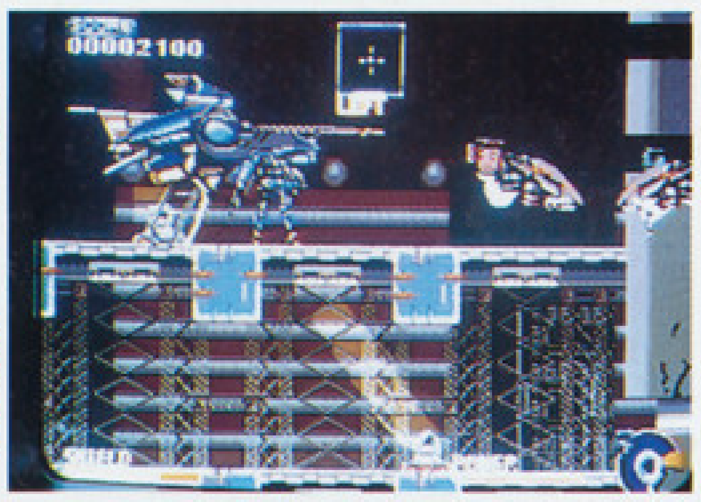
128色同時発色だけがウリではない

完成度ゲージ 40％ 1人プレイのみ

- セガ
- 今春発売予定
- 価格未定
- SHT
- 8M

128色同時発色の魅力がにじみ出る

先月号の特報は読んでくれたでしょうか？ 新進の制作集団〝ガウ・エンターテインメント〟が結成され、8メガのロボットシューティングゲーム「エスペランザ（仮）」が開発されているってことはお知らせした。そこで今回は細かいゲームのシステムについてドカンと紹介するぞ。これでイメージを膨(ふく)らませろ。



とりあえず128色同時発色というのはセールスポイントの1つでしかない。見どころはそこなうな。

STORY



遠い遠い未来……。世界戦争によって破壊された地球を管理していたのは、〝地球管理局〟とよばれる謎の集団だった。しかし、管理局の体制に適応できない〝男〟がいた。彼は旧時代の機械兵器を復活させ、自分たちが支配する新たな世界を作ろうと管理局相手に戦いを始めた。

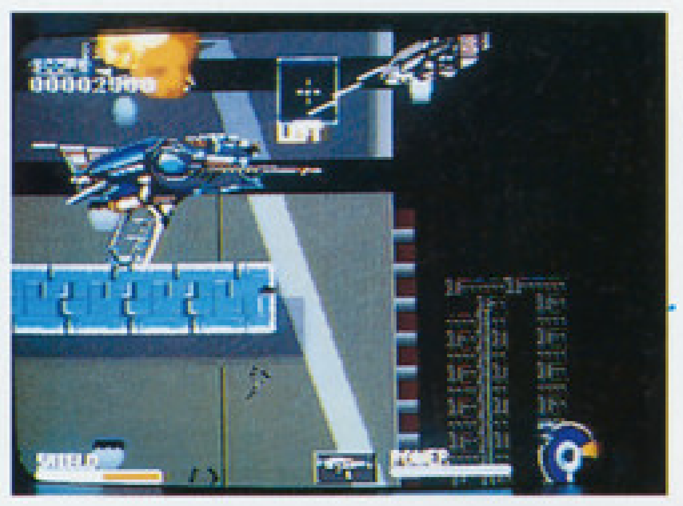
一方、銀河の知性が作り出した〝石柱〟とよばれる存在があった。これが地球に降り立った日に1人の少女が生まれた。彼女は完全とはいかないものの、強力な精神波をもっていた。その事実を知った〝男〟は少女の力を戦いに利用しようと、少女を強引に連れ去ってしまった。

主人公の〝若者〟は〝石柱〟と会話できる不思議な少女を助け出すため、戦闘機〝エスペランザ〟に乗り込み、〝男〟と戦う旅に出発した……。

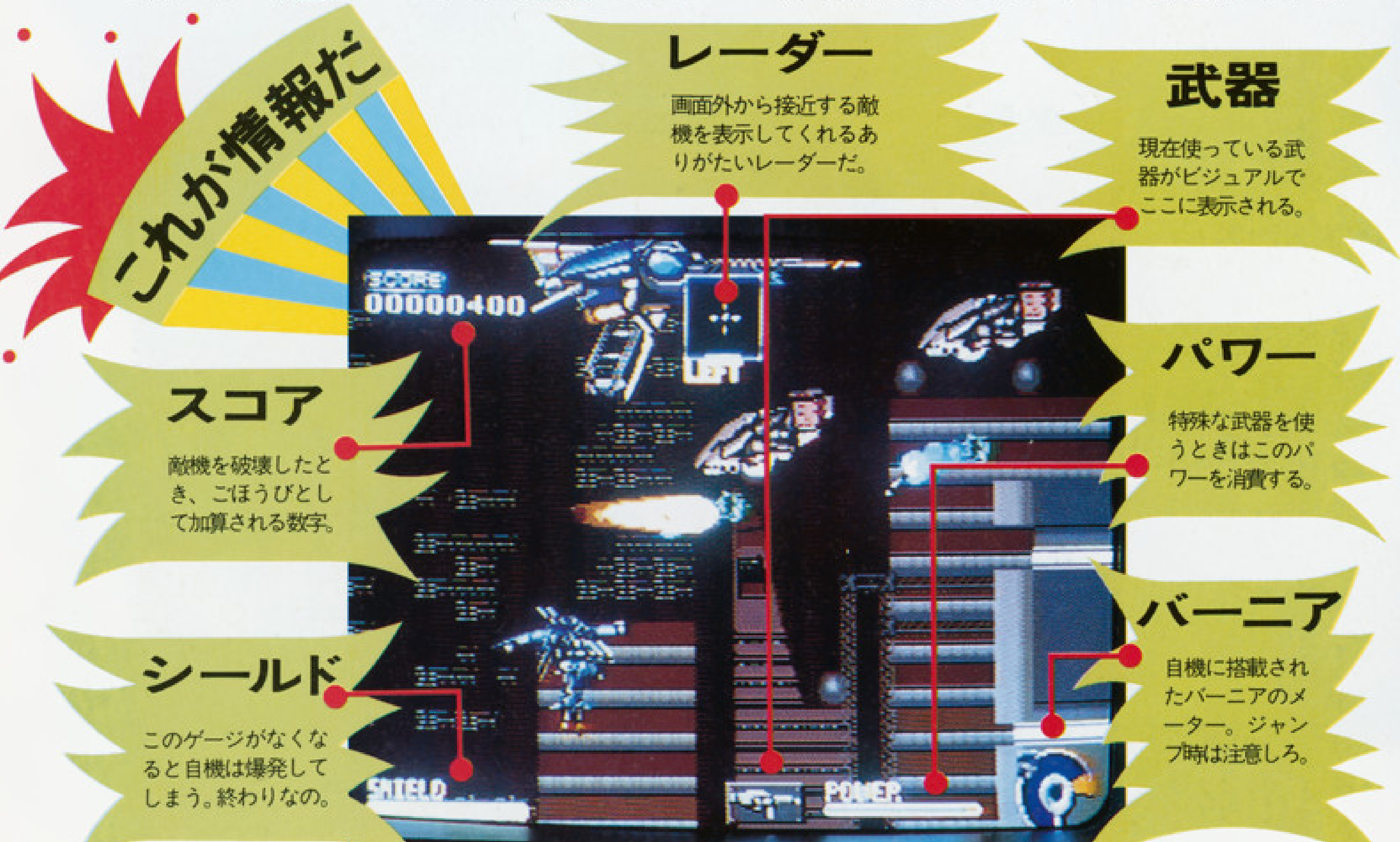


画面上のゲージからすべての情報を読み取れ

ゲーム中の画面には役立つ情報がいつも表示されている。情報内容は、スコア、シールド残量、レーダー、使用武器、武器を使うためのパワー残量、バーニアの6種類。これらの情報なしではゲームクリアはいばらの道だ。せっかくタダで利用できるのだから存分に活用すること。ただし、情報に気をとられて自機の操作をおろそかにすることだけはやめろ。



自機の動きから考えると、敵の攻撃をすべて避けるのは至難の技だ。とはいっても……。





攻撃される前に攻撃！ それが理想だけど、それもまた難しい。理想と現実は違うぞ。



ここはやっぱりシールドゲージと相談しつつ、最低限の損傷で食い止める。これでしょ。

コンバーターでシールドを回復させろ

「エスペランザ（仮）」の特徴に、自機のシールドをゲーム中に復活できるということがある。これはステージ途中に置かれているコンバーターとよばれるユニットに入ればいい。しかし、コンバーターで行われるのはパワーエネルギーをシールドエネルギーに変換するということだ。そのため、パワーエネルギーが少ないときはあまり意味がない。それだけは覚えておかないと、後で痛い目に会うぞ。





まずはバキバキ戦う。シールドの損傷は気にするな。ほどほどにね。

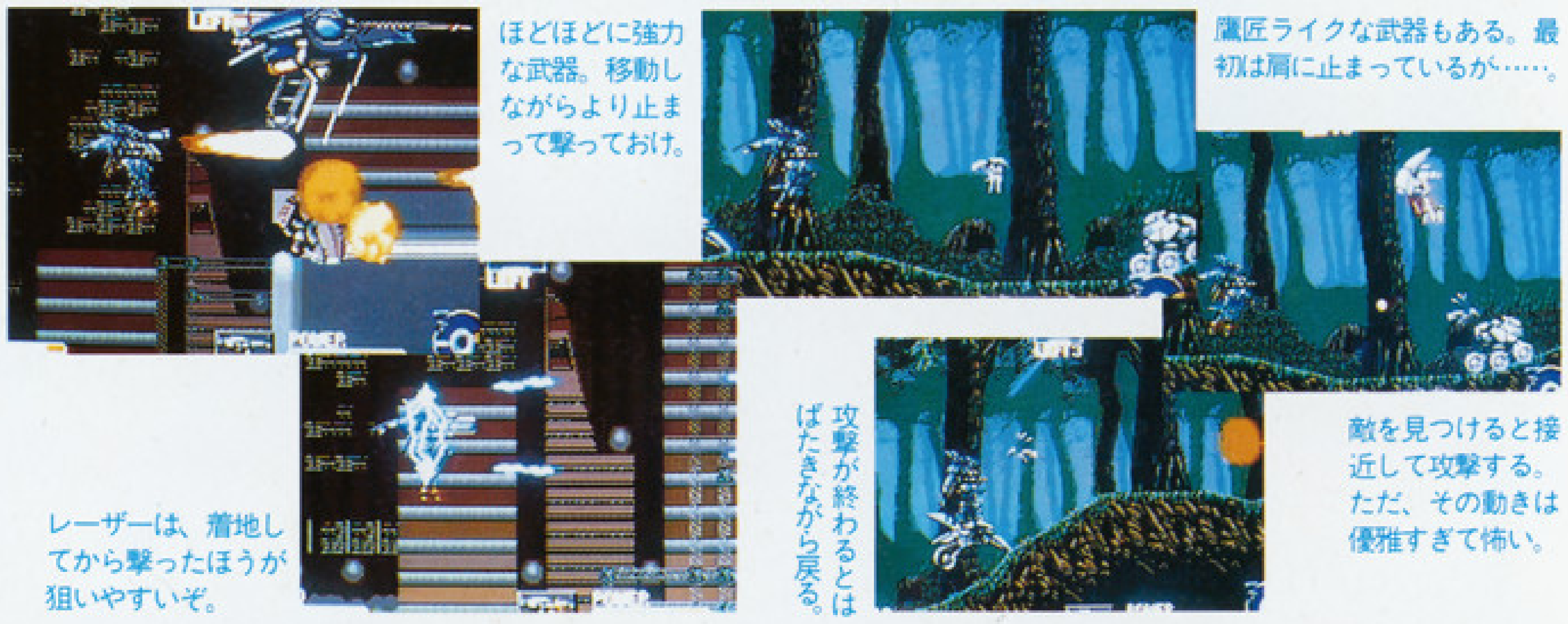
傷ついたらコンバーターを探せ。

見つけたら敵機を破壊しながら接近しよう。急げよ。

後はどっぷり浸かるだけ。よいよい。

使用可能な武器が多彩で困っちゃう

自機が使用できる武器は全部で８種類。これは常時変更できるのではなく、一度味方機にドッキングして、そのときに武器を変更させるのだ。ノーマルの武器以外はパワーエネルギーを使用するので、ここでもパワーのチェックは必要だ。強力な武器を使うとパワーの減りかたも早いからね。要チェックだぞ。



ほどほどに強力な武器。移動しながらより止まって撃っておけ。

レーザーは、着地してから撃ったほうが狙いやすいぞ。

鷹匠ライクな武器もある。最初は肩に止まっているが……。

攻撃が終わるとはばたきながら戻る。

敵を見つけると接近して攻撃する。ただ、その動きは優雅すぎて怖い。

背景に見とれないよう適度に観賞しつつ進撃

基本的には２Ｄのシューティングゲームだが、背景にも工夫がなされているぞ。手前から奥に向かって砲撃があったり、またその逆もあったり……。細かいことは次号で紹介するが、とにかく芸が細かいぞ。期待して待て。その他にもいろいろなトラップが待っている。地形を自分に有利にするのがコツだろう。



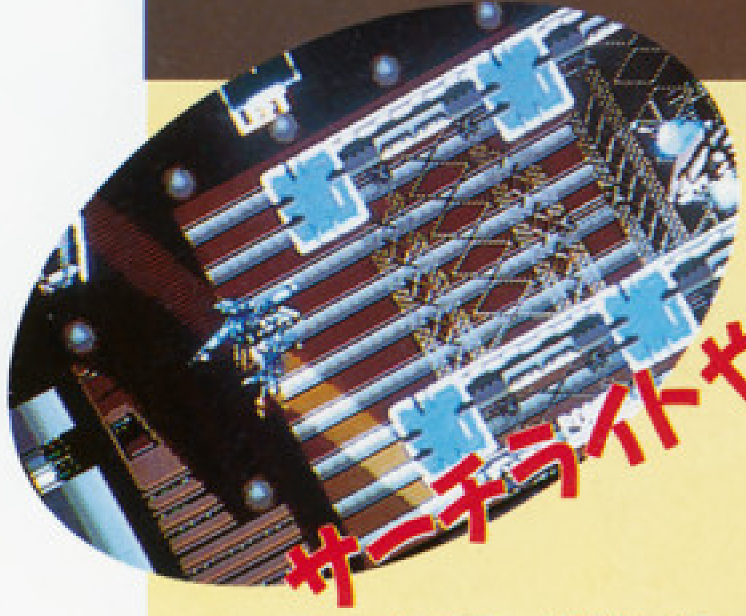
母艦も攻撃してくれるので、母艦の近くでかくまってもらうと楽でいい。

地上戦ではバイクがドッキングしてくれる。

敵の攻撃は容赦ない。これでもか、というぐらい襲ってくる。どう攻撃し、どうかわすか。

背景の建物で何かが起こっている。何なのか？

光を浴びてパワーを回復させよう



サーチライト光でパワーを回復させる。だけど敵に見つかって攻撃されることも。

自機のエスペランザは光エネルギーで作動する戦闘機だ。光を浴びるとパワーエネルギーが勝手に回復するぞ。ステージによっては光の乏しい場所もある。そこでいかに自分を有利にもっていくかが攻略のポイントになってくる。光を求めに明るい場所に行くと敵に見つかってしまうこともあるしね。まあ、詳細は追々説明していくということで。許せ。



洞窟内では薄い天井を破壊して光を発生させる。生活の知恵だか知らぬが凄いぜ。



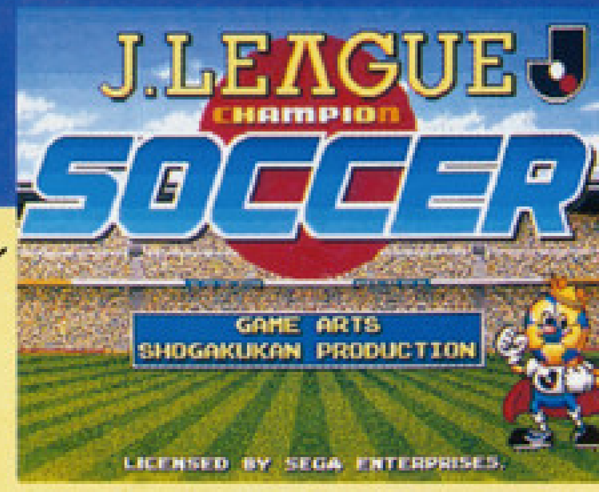
左右の攻撃は別個のボタンを使う。切り替えも重要。

洞窟内は暗いだけに危険もウヨウヨしている。ツライ。

開発者さんからひとこと

風邪をひきたくてお困りの方。いますぐガウ・エンターテインメントにお越しください。ちゃんと風邪がひけます。「ズル休みしたんだけど、仮病がバレるとやばいよう～」。そんな方にはとても重宝。「〆切守らないと困るよ」。「へへへ、風邪ひいてまして」。

Jリーグ チャンピオンサッカー



"Jリーグ"を学ぶなら今だ！

完成度ゲージ 100%　2人対戦プレイ可能

●小学館プロダクション／ゲームアーツ
●2月26日発売予定
●7,800円
●SPT●4M



選手データ大特集

の熱い風を感じてくれ

天皇杯で、さらに盛り上がったJリーグ。5月にはいよいよ開幕だけに、乗り遅れるとソンだぞ。今回はデータで学ぼうね。

	鹿島	JEF	浦和	読売	横浜	AS	清水	名古屋	大阪	広島
DF	5.35	5.62	6.20	6.24	6.15	5.71	5.75	5.73	5.33	5.25
MF	5.88	5.33	5.08	6.27	5.88	4.49	5.49	5.71	5.22	6.27
FW	5.21	5.49	5.33	5.82	5.44	5.60	5.38	5.33	5.77	5.33
控え	4.91	5.21	5.16	5.00	5.37	5.47	4.95	5.33	5.08	5.00
総合	5.29	5.53	5.42	5.85	5.85	5.37	5.40	5.64	5.37	5.65

ゲームとJリーグの興奮を味わってもらうため、ズラリと選手データを公開する。上の表のポジション別平均能力データと合わせてみれば、より理解が深まり熱くなれるぞ！

鹿島アントラーズFC

攻撃の中心はもちろんジーコ。総合ポイントは低いものの、MFサントス、FW黒崎をうまく使えば、攻撃力は高いぞ。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	ふるかわ　まさあき	—	—	—	—	—	6	5	5.50
DF	いりえ　かずひこ	7	5	5	4	3	5		4.83
DF	すぎやま　まこと	4	7	6	6	5	5		5.50
DF	おおの　しゅんぞう	5	6	6	4	4	6		5.16
DF	おおば　けんじ	6	6	7	6	5	5		5.83
MF	サントス	6	7	8	5	5	7		6.33
MF	ほんだ　やすと	7	6	5	5	4	6		5.50
MF	ジーコ	3	3	2	10	10	7		5.83
FW	ないとう　なるゆき	5	5	4	6	6	5		5.16
FW	くろさき　ひさし	5	4	3	4	7	9		5.33
FW	はせがわ　よしゆき	6	4	4	4	6	6		5.00
MF	いしい　まさただ	5	4	5	4	5	5		4.66
FW	こが　さとし	7	3	4	6	6	5		5.16
FW	まなか　やすお	5	4	5	5	4	6		4.83
FW	よしだ　やすひろ	5	5	4	5	5	5		4.83
総合平均点									5.29

東日本JR古河サッカークラブ

パベル、佐々木のFW陣は、決して他チームに見劣りしない。GK下川、DF阪倉の能力も高く、バランスがいい。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	しもかわ　けんいち	—	—	—	—	—	7	8	7.50
DF	ミッシェル	5	7	7	6	6	5		6.00
DF	さかくら　ゆうじ	5	7	8	4	4	5		5.50
DF	サンドロ	6	7	7	6	6	5		6.16
DF	なかにし　えいすけ	6	5	6	4	3	5		4.83
MF	フランタ	7	4	5	4	7	6		5.50
MF	ごとう　よしかず	4	4	4	7	6	6		5.16
MF	えちご　かずお	5	4	3	6	7	7		5.33
FW	えじり　あつし	7	4	3	6	6	4		5.00
FW	パベル	7	5	5	6	7	6		6.00
FW	ささき　まさなお	8	4	5	6	4	6		5.50
DF	いがらし　かずや	6	6	7	3	4	6		5.33
MF	きょうや　かずゆき	6	3	2	6	6	5		4.66
MF	まきの　けいすけ	7	4	4	6	5	5		5.16
FW	よしだ　とおる	5	6	6	5	4	6		5.33
総合平均点									5.53

三菱浦和フットボールクラブ

攻撃的サッカーが信条。日本代表の福田、ベテラン名取、柱谷と外人勢がからめば得点力は格段にアップ。トリビソンノのロングシュートも脅威だ。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	つちだ　ひさし	—	—	—	—	—	7	5	6.00
DF	たなか　しんじ	6	7	7	6	5	5		6.00
DF	トリビソンノ	6	7	7	6	7	8		6.83
DF	むらまつ　ゆきのり	4	7	7	6	5	5		5.66
MF	なとり　あつし	4	4	3	7	5	5		4.66
MF	もちづき　さとる	5	3	3	6	7	7		5.16
MF	ひろせ　おさむ	5	4	3	6	6	7		5.16
MF	ウエハラ	7	3	4	7	6	5		5.33
FW	エスクデロ	5	3	3	7	6	5		4.83
FW	はしらたに　こういち	6	4	3	7	7	6		5.50
FW	ふくだ　まさひろ	9	3	3	7	7	5		5.66
DF	もとよし　たけし	5	7	6	4	3	6		5.16
MF	ほり　たかふみ	6	4	4	7	7	5		5.50
MF	さとう　えいじ	6	5	4	5	5	6		5.16
FW	なかざと　こういち	6	4	4	5	5	5		4.83
総合平均点									5.42

読売日本サッカークラブ

アマ時代最後の王者は健在。すべてのポジションで強力なバランスがとれている。中盤のラモスや柱谷からカズ、武田につながれば怖いものなし！

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	きくち　しんきち	—	—	—	—	—	6	7	6.50
DF	ダビ	6	7	7	5	4	6		5.83
DF	かとう　ひさし	4	8	8	4	6	7		6.16
DF	ペレイラ	6	8	7	6	7	7		6.83
DF	つなみ　さとし	6	7	8	6	5	5		6.16
MF	はしらたに　てつじ	6	8	8	5	6	6		6.50
MF	とつか　てつや	4	4	3	8	8	6		5.50
MF	ラモス　るい	6	7	6	9	7	6		6.83
FW	きたざわ　つよし	8	5	4	8	8	6		6.50
FW	たけだ　のぶひろ	8	3	2	6	7	5		5.16
FW	みうら　かずよし	7	3	2	9	7	7		5.83
DF	いしかわ　こう	6	7	6	5	4	5		5.50
MF	ながい　ひでき	6	3	2	7	6	4		4.66
MF	きくはら　しろう	5	4	3	7	7	5		5.16
FW	あべ　よしのり	7	3	2	6	5	5		4.66
総合平均点									5.85



日産F.C.横浜マリノス

アジア最高のＤＦといわれる井原を中心にしたＤＦ陣は鉄壁の防御を誇る。中盤もベテラン木村、エバートンが押さえ、円熟した攻撃を展開するぞ。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	まつなが　しげたつ	—	—	—	—	—	7	9	8.00
DF	かつや　としのぶ	5	8	7	4	3	6		5.50
DF	いはら　まさみ	7	9	9	6	7	7		7.50
DF	こいずみ　じゅんじ	5	7	7	4	3	7		5.50
DF	ひらかわ　ひろし	8	7	6	6	4	5		6.00
MF	のだ　さとる	6	5	6	7	6	6		6.00
MF	きむら　かずし	3	3	2	9	8	7		5.33
MF	エバートン	7	5	6	7	7	6		6.33
FW	やまだ　たかひろ	8	4	3	6	5	4		5.00
FW	レナト	6	3	3	7	9	7		5.83
FW	じんの　たくや	8	3	3	6	7	5		5.33
DF	おむら　のりお	5	6	6	3	5	6		5.16
MF	みずぬま　たかし	5	6	2	8	8	7		6.00
MF	ざいぜん　けいいち	4	3	3	7	6	5		4.66
FW	まつはし　りきぞう	6	4	3	8	7	6		5.66
総合平均点									5.85



全日空佐藤工業サッカークラブ

特別に能力の高い選手はいないが、それだけに穴も少なく、控えも見劣りしない。梅沢、前田をうまく生かせれば、得点につながる。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	いしずえ　りゅうじ	—	—	—	—	—	5	7	6.00
DF	いわい　あつひろ	5	7	7	4	5	8		6.00
DF	チェローナ	6	7	7	5	4	5		6.16
DF	たかだ　まさあき	7	7	7	4	5	6		6.00
DF	おおたけ　なおと	5	7	7	4	4	5		5.33
MF	いけのうえ　しゅんいち	5	4	4	6	5	4		4.66
MF	やまぐち　もとひろ	5	4	4	4	5	5		4.50
MF	そのだ　しゅうた	4	3	3	7	5	4		4.33
FW	うめざわ　まなぶ	7	5	5	8	6	6		6.16
FW	まえだ　おさむ	8	3	2	6	6	5		5.00
FW	とみしま　ひとし	7	4	4	6	6	7		5.66
DF	さつかわ　のりひろ	6	7	6	4	3	5		5.16
MF	ないとう　じゅん	6	5	4	5	5	6		5.16
MF	まえぞの　まさきよ	7	3	4	6	6	5		5.16
FW	うえむら　たかし	5	4	5	5	6	7		5.33
総合平均点									5.37



清水FCエスパルス

母体のない市民クラブだが、移籍により好選手が続々集まった。攻撃的ＤＦ堀池、中盤の三浦泰年とボールをつなぎ、強力ＦＷで決めろ！

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	さなだ　まさのり	—	—	—	—	—	6	8	7.00
DF	ほりいけ　たくみ	7	9	8	6	5	5		6.66
DF	マルコ　アントニオ	5	7	7	5	5	6		5.83
DF	ひらおか　ひろあき	5	5	5	4	3	4		4.33
DF	ないとう　なおき	5	7	7	4	3	5		5.00
MF	みうら　やすとし	4	7	8	7	5	5		6.00
MF	さわのぼり　まさあき	5	4	4	6	7	6		5.33
MF	おおえのき　かつみ	5	3	3	7	7	6		5.16
FW	はせがわ　けんた	5	4	3	7	7	9		5.83
FW	トニーニョ	6	3	2	7	8	7		5.50
FW	むこうじま　たつる	7	3	2	7	6	4		4.83
DF	やまだ　やすひろ	6	5	6	4	3	6		5.00
MF	あさくら　のりあき	6	4	4	6	5	5		5.00
MF	サントス	5	4	3	6	6	5		4.83
FW	あおしま　ふみあき	6	4	3	5	6	5		4.83
総合平均点									5.40



名古屋グランパスエイト

元ブラジル代表ジョルジーニョを中心の攻撃的サッカー。小倉、森山の若きＦＷ陣、そして世界の得点王リネカーの加入は大きい。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	ディド　ハーフナー	—	—	—	—	—	9	8	8.50
DF	いいじま　かずひさ	7	6	7	5	4	6		5.83
DF	ふじかわ　ひさたか	4	6	6	5	6	5		5.33
DF	ガルサ	5	7	7	3	4	6		5.33
DF	おがわ　せいいち	6	5	5	6	4	4		5.00
MF	あさの　てつや	5	7	7	7	6	7		6.50
MF	ジョルジーニョ	4	3	3	10	8	7		5.83
MF	よねくら　まこと	6	4	3	6	5	5		4.83
FW	さわいり　しげお	5	5	4	5	6	6		5.16
FW	もりやま　やすゆき	5	3	2	4	7	6		5.00
FW	おぐら　たかふみ	8	3	3	7	8	7		6.00
DF	なかにし　てつお	6	6	5	4	5	5		5.16
MF	やすはら　なりやす	5	4	4	5	6	5		4.83
FW	よしだ　あきよし	6	4	4	5	4	4		4.50
FW	リネカー	7	5	4	8	10	7		6.83
総合平均点									5.64



パナソニック ガンバ大阪

スピーディーな試合運びが特徴。ＤＦの中国代表・賈、磯貝、永島と役者も揃っている。エジバウドの突破力を生かして敵陣へＧＯ。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	けいごし　ゆうじ	—	—	—	—	—	7	5	6.00
DF	かじの　ともゆき	5	6	7	4	4	5		5.16
DF	か　しゅうぜん	5	8	7	5	4	7		6.00
DF	あずま　ひろき	6	5	6	4	4	6		5.16
DF	こんどう　こうじ	5	4	4	6	5	5		4.83
MF	くだか　ともお	5	5	4	6	4	4		4.66
MF	わだ　まさひろ	4	5	6	7	7	5		5.66
MF	いそがい　ひろみつ	6	3	3	8	8	5		5.50
FW	エジバウド	6	4	4	8	7	6		5.83
FW	ながしま　あきひろ	6	4	3	5	7	8		5.50
FW	まつやま　よしゆき	7	5	5	6	7	6		6.00
DF	もりかわ　とおる	6	5	5	3	4	5		4.66
DF	みのべ　なおひこ	6	6	5	5	6	5		5.50
MF	くさか　かつひろ	6	4	4	6	6	5		5.16
FW	ミューレル	6	3	2	7	6	6		5.00
総合平均点									5.37



サンフレッチェ広島FC

前線の高木、チェルニイの得点力も高く、中盤の森保も守備能力の優れている。欧州的サッカーを目指しているため、当たりも強く、タフな選手が多い。

PO	NAME	SP	TU	SL	DR	SH	KI	DE	平均
GK	まえかわ　かずや	—	—	—	—	—	8	8	8.00
DF	さとう　やすゆき	7	6	5	4	4	5		5.16
DF	ダニエル	6	7	6	4	4	6		5.50
DF	うえの　のぶひろ	5	6	6	4	3	6		5.00
DF	かたのさか　ともひろ	6	5	6	4	4	5		5.00
MF	ベーリック	7	8	7	6	6	7		6.83
MF	もりやす　はじめ	7	8	7	6	6	5		6.83
MF	かざま　やひろ	4	6	6	7	7	6		6.00
FW	よこうち　あきのぶ	5	4	4	6	5	5		4.83
FW	たかぎ　たくや	6	4	3	6	8	7		5.66
FW	チェルニイ	7	4	3	6	7	6		5.50
DF	よしだ　やすたか	5	6	6	3	3	6		4.83
MF	たかはし　しんいちろう	6	4	4	6	7	6		5.50
MF	たなか　てつや	6	3	4	5	5	5		5.16
MF	やなぎもと　ひろしげ	5	6	6	3	4	6		5.00
総合平均点									5.65

メーカーさんからひとこと　慣れるまではツライとうちのテストプレイヤーは申してますがトライしてみて下さい。８人まで対戦が可能なＪリーグモードで、休日にみんなで盛り上がれますよ。

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

可愛くなったねドラえもん! 上目づかいの君にドキドキ

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

- セガ
- 3月19日発売予定
- 価格未定
- ACT
- 4M





ドラえもんをよーく見てみよう。ね、変わったでしょ?

国民的アイドル(?)がメガドラ界にやってきた!

「ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス」は、「ソニック」と同じタイプのアクションゲームだ。ストーリーはオリジナルで、夢どろぼうのワンダラスから子供たちの夢を取りかえす、というもの。それぞれのステージが子供たちの夢の世界なので、不思議な敵キャラや思いもよらない仕掛けが満載(まんさい)だぞ!

先月号の画面写真と見比べてみればわかると思うけど、ドラえもんのグラフィックがより原作に近くなった。こういったところでも決して妥協(だきょう)しないG-SATの意気込みが伝わってくるよね。ゲームバランスも万人に楽しめるよう調整するというから、今から楽しみだ。

せ〜が〜



先月号でも紹介したとおり、大山のぶ代さんの声がゲーム中で聞けるぞ。電源を入れた直後の画面でも……。

コンベアは楽しい



マーブルチョコのようなパーツでできたコンベアー。方向キーを入れなくても動いちゃうのはいいよね。

どらやきの山っス



どらやきといえばドラえもんの大好物。これをとると1UPだ。食べ物の力は偉大だなぁ!!

ドラえもんのほほえましいアクション



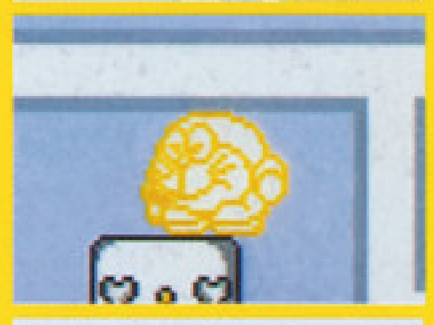
撃つ!!

ドラえもんの武器はショックガンだ。敵に命中するとしびれて動けなくなるぞ。



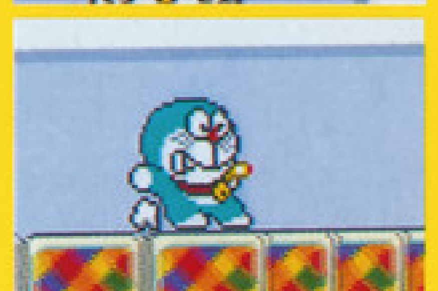
持つ!!

動けなくなった敵を持ちあげることもできる。ほかの敵に投げてぶつけろ!



ためる!!

しばらくしゃがんでいると体が点滅して、普通よりも高くジャンプできるんだ。



走る!!

ダッシュボタンを押しながら移動すると素早く移動できる。急ブレーキがイカス。



落ちる〜!

グルグル回るドラえもん。地面に落ちると画面全体が揺れるぞ。さすが129.3kg。

登場する秘密の道具は?



タケコプター

これぞドラえもんの定番アイテム。ゲーム中でも大活躍するぞ。類似品として"シリコプター"というアイテムも登場する。



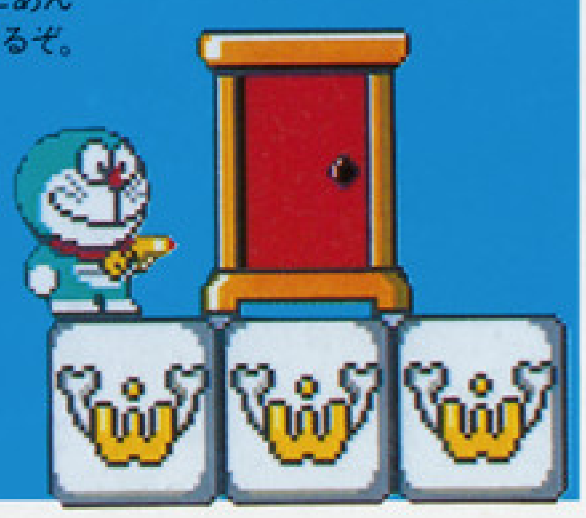
ウルトラストップ

取るとフィールド上の時間が止まる。そのスキにあんな事やこんな事ができるぞ。



コピーロボット

これは別の漫画で登場したアイテムでは……。取るとドラえもんが2体になるぞ。



どこでもドア

ゲーム中では、アイテムというよりステージ間をつなぐ窓口になっているどこでもドア。

ドラえもんといえば、四次元ポケットから次々と飛び出す秘密のアイテム。ゲーム中では、アイテムはフィールド上に落ちていて、それを拾って初めて使えるのだ。アイテムは10種類以上用意されているぞ!



次号も楽しみにまっててね!

開発者さんからひとこと

明けましておめでとうございます。1時間ごとにバージョンアップする開発画面を見ながら、今年は読者の皆さん、メガドラユーザーの皆さん、そして「ドラえもん」にとって、至福の年になりますよう祈らずにはおれません。グワンバルゾー!(2:30AM開発室にて)

MEGA lo MANIA

人って1人でも増えるんですね……

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

- ●CRI
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●SLG
- ●8M



大きな仕事はみんなで仲良くやりましょう



「MEGA lo MANIA」は、1991年にAMIGAで発売され大ヒットを記録したゲームだ。戦闘によってプレイフィールドを支配していくという目的こそ一般的だが、武器を開発したり、その原料を採掘(きいくつ)するなど、そこに行き着くまでの過程(かてい)は個性的。また、ROMでありながら〝これでもか〟といわんばかりに収められた豊富なサンプリング音声も、ゲームを楽しく演出している。ステージは3つの島を1エポックとして27エポック+最後の島。すべてをクリアすると、君は永遠の神になるのだ。



4人のリーダー

3つの島で1エポック



メガロの3つの基本

発明

どのステージでもスタート時には武器や防具は存在しない。そこで資源をもとに発明をしなければならない。発明は割り当て人数が多いほど早く完了する。人は時間により自然に増えていくが、資源採掘や敵とのかけひきもあるので、待てばいいというものではない。また、発明が進むと技術も進歩し、ジェット機や核爆弾も登場してくるぞ。



発明アイコンを選択すると、発明することのできる武器や防具が表示される。発明を重ねれば新しい武器が表示されるぞ。

採掘

このゲームは資源をもとに武器などの開発、生産をする。資源は自分が城を建てている土地から掘り出せるが、土地によって埋(うま)っている資源は様々。場所によっては武器を作るための資源が採掘できないこともある。また、技術力が上がると採掘所を作って新たな資源を採掘できるようにもなる。



採掘所を作ると、深いところに埋まっている資源を採掘できるので、新たな武器を発明できる。



発明と同じで、人数が多ければ多いほど大量の資源を採掘できる。武器も大量に生産できるぞ!

戦い

島を占領するには戦って相手を全滅させること。勝つためには強い武器を装備させればいいが、使える武器数は採掘した資源のストックしだいなので、領地占領や採掘作業のかけひきが運命を左右する。



攻撃

攻撃力に極端な差がある場合には、攻防を楽しむ間もなく終わってしまう。



城に防御兵を置いておけば、敵の攻撃を食い止めてくれるのだ。

防御

テクニカルポイント UP





この穴は何だ……



この穴はUFOの発進基地か?と思った人も多いと思うが、実は資源を掘った跡なのです。なんとなく面白いね。

働け働け!





完成!

メーカーさんからひとこと

ゲームプレイ中に、とにかくよくしゃべるという、今までにはなかったタイプのシミュレーションです。声はあの堀川亮さん、冬馬由美さん、銀河万丈さん、大森章督さんといった有名声優さんが出演!! 途中でやめると捨てゼリフを言うので、負けないようにがんばって!!

ザ・キックボクシング

蹴って蹴って蹴りまくれ!

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

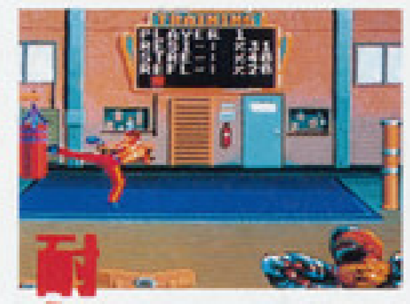
●マイクロワールド
●1月29日発売予定
●8,500円
●SPT
●8M





トレーニングを積んで強くなれ!!

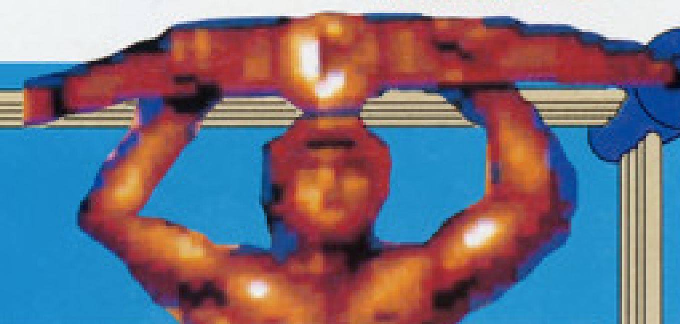
このゲームの紹介もこれで2回目。今回は手強い対戦相手の紹介と、それに勝つための テクニックを紹介していこう。まずは、いきなり対戦せずにちゃんとトレーニングをして、3つのパラメータを上げていくこと。対戦する前に何回かトレーニングをしておけば、相手と有利に戦えるぞ。これを怠ると勝てる試合にも勝てなくなるから、心してくれ。


耐久力
サンドバックに、ボタン連打でキック!


体力
スパーリングで、攻撃力を上げていく。

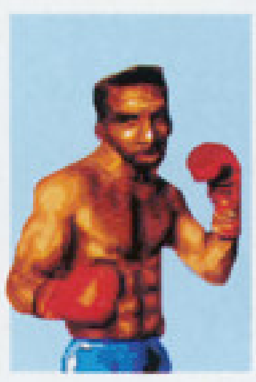

反射能力
瞬時に飛び出すパッドに素早くキックを蹴り出せ。

これが前半の対戦相手の6人だ!



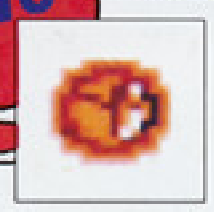
ONE

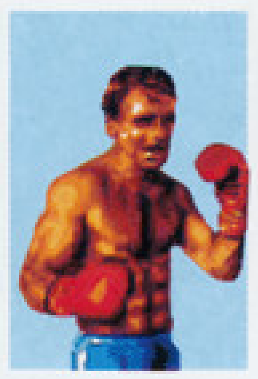

体力、耐久力は低いが反射神経が高い。力で押し込んじゃえ。


こんな顔のやつに負けてたまるか。


とにかく手数が多いヤツだ。先手必勝でガシガシ押しまくってしまえばなんとかなる?

TWO


比較的バランスは取れているが、平均値は低いぞ。楽勝な相手だ。


顔はゴツイけど、見かけ倒しだぜ。


きちんとトレーニングを積んでいれば、絶対勝てる相手だぞ。逆に積んでいないとツライ?

THREE


体力にものをいわせて突っ込んでくる。キックだけには注意だぞ。


ここらへんからは、体力と実力がある。


かなりトレーニングを積まないと、勝つことの難しい相手だ。手を抜いちゃ勝てんのよ。

FOUR


パラメーターのバランスが取れているし、平均値も高い。強敵だ。


日本人だ。でもこの顔はひどい……。


反射神経は比較的低い相手だ。キックを多用してくるので、避けまくれっ!

FIVE


体力はあるが、反射神経は皆無。押しまくれば勝てる相手だ。


えらく強そうだが、ホントに強いぞ。


ほとんど一撃必殺の戦法でくるヤツなので、そこらへんはなんとか避けたいところ……。

SIX


体力のバケモノだぞ。体力も反射神経もあるので超手強いぜ!


強い硬い速いの3拍子そろっている。


トレーニングを積んで、なんとか相手と同じぐらいの力で勝負するしかないぞ!

メーカーさんからひとこと

このゲームは100%自分だけのキャラが作れ、対戦で勝つ醍醐味が味わえるぞ。対戦者の個性をいち早くつかみ、〝技の設定、必殺技のタイミング〟などの戦略を独自に考案する楽しみがあるのだ。百戦錬磨の強者になるべく各モードを上手に使いこなすことが重要だぞ。



コナミ姉さん　あけましておめでとう！

ジョシュ　はいはい、あけましておめでとうございます。これが元旦から毎日の朝のあいさつ。いい加減(かげん)あきたなボクは。

姉さん　いいじゃない。毎朝新しい年を迎えたようで、ウキウキするわ。

ジョシュ　そーかな？　でもそんな気もしてきました。あっそうそう、姉さん、年も越したというのに、ボーナスはいつになったらもらえるんですか？　ボクほしいものがあるんですぅ。

姉さん　何ですって（ジョーダンじゃない、借金の返済で全部なくなったわ)。で、ジョシュくん何がほしいのかな？

ジョシュ　えー、あの（モジモジ）大変申しわけないんですが、ス、スキん〜……やっぱりいいです。

姉さん　さっ、話題を変えたほうがよさそうね。

ジョシュ　ちょっと違いますよォー。勘違(かんちが)いしないでください。好青年をつかまえて失礼ですよ。じゃあ言いますけど、スキーブーツがほしいんです。ゴーグルも。

姉さん　ジョシュくんもしかしてスキーに行くつもり？

ジョシュ　姉さん、頭さえてまんな。さすがや、見直したわー。まそんなわけやからよろしゅうたのんまっせー。彼女もいっしょやねん（赤面）連れてってーって。

姉さん　なーんなのその調子のよさ。はいはい、力になりましょうかね。しかし、彼女っていったい誰……？

（次号につづく、しかしそもそもジョシュって何者なんだろ？）

お手紙、おハガキ紹介!!

MD参入記事掲載(けいさい)後、たくさんの励(はげ)ましや感激のお声をいただき、ありがとうございました。いくつかご紹介しまーす。

◆早坂さんはじめまして、私はスーファミからはじめてメガドラに落ちついた、時代に逆らってる野郎ですが、SHTには目がない。新しいコナミを堪能(たんのう)させてください。

（大阪府・西川元紀）

ジョシュ　あのー早坂さんて誰のことなんでしょうか？

姉さん　IT's meのことあるよ。OK？

ジョシュ　えー、あなたが!!

姉さん　そう（偉そう)。というわけで西川君おハガキありがとう。君と同じようにSHTソフトが出ることを期待してる人たちがたくさんいます。私も個人的にSHTは見てみたいなぁーと思いますし。オリジナルがいいな。うん。

◆日本のアーケードファンのためのゲームを出せ！　頼むぜコナミ

（江戸川区　三橋和弘）

◆コナミは移植もの中心ではなくオリジナルでいくということですが、僕は賛成です。「T.M.N.T」のようにキャラクター、世界観が一緒でも内容がオリジナルという路線に力を入れてほしいです。

（長野県　志村直彦）

姉さん　他にもゲーム企画や、手紙で何枚にもシビアな意見書いてくれたり。それぞれ意見が様々で1枚1枚読んでて複雑な心境になりました。記事では、オリジナルや海外に片寄った姿勢が見受けられたかもしれないけど、誤解しないで、それだけじゃないよ。必ずコナミはMDを盛り上げて、ユーザーを元気にさせる。期待してね。

桐ちゃん　うん、そうだね。いいもの作るよ、まかせなさい。

ジョシュ　おーと、突然桐ちゃん（開発部長：BEメガ11月号参照）いいところに登場。1つ質問が来てるんですけど…。

◆開発部にはそれぞれのハードごとにスタッフがいると思いますが、技術力の差などはあるのですか？

（愛知県　二村晃弘）

桐ちゃん　そうですねえ。MDのスタッフにも、へんな(?)人がいるし、子供から大人までバッチリそろってますよ。で、お互いライバル意識をもちながらの開発っていいでしょ。鍛(きた)えられますからね。

ジョシュ　あの〜技術力の差を聞いてるんですが…。わたしが完結にまとめましょう。ありません、以上。

桐ちゃん　そやな、ないです。



早坂姉さんのお悩み相談コーナー

ジョシュ　姉さん、いや早坂さんこれ見てくださいよ。若いときの写真を送ってきた人がいますよ。

早坂　やだー若い若い。ホッペタぱんぱんじゃない。よく見つけたわね。うーん何なに？「今と全然違う」「髪を切ったのは失恋でもしたのか？」　よけいなことを。

ジョシュ　僕たち出会うのが遅すぎたみたい。写真のほうがいいな。

早坂　ひどーい。悲しい。きついわね言うことが。確かに年はとったわよ。でもかわんないじゃーないの。しかし事実、髪を切ったのは失恋です。なーんちゃって。長い髪が飽きたから切ったのよぉ。残念でした。

ジョシュ　そうですか。今はこんなにかっこいい好青年の僕がいるから、安心ですよね。こうゆう中傷はいわれないですみますよ。

早坂　うるさーい!!

ジョシュ　というわけで、姉さんが八百万(やおよろず)の悩みに答えますよ〜。



（東京都　亀井義広）

さ〜てエンディング

みなさん、今月のコナミのおへやはいかがでしたか？　次号はさらに内容充実。気になる第2弾情報や、いま明かされるMSX開発秘話、などなど。

コナミへの質問（ちゃんと答えるよ）や意見、早坂姉さんのお悩み相談などへのハガキ待ってます。採用された方には、コナミ特製テレホンカードをさしあげますよ。

あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
ソフトバンク
BEEP！ メガドライブ
「コナミのおへや」係

●コナミのユーザー向け広報誌「DS-3」最新号を50名にプレゼントしまーす。ほしい人は〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1コナミ株式会社広報宣伝室「BEEP！ DS-3」係まで送ってください。

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング満載

ACT 7

速報 次回作トリプル進行……………………か!?

BEメガ読者だけに公開する、ここだけのハナシ

1 ヨーグルトの大冒険

クライマックスが誇るＤＤＳ使用の第２弾。おなじみヨーグルトが、よくわかんないケドよくわかんないままに、よくわかんないコトをする……というよくわかんないアクションゲーム。発売だってよくわかんないケド、誰が制作してるのかすらよくわかんないのだ。



2 魔法少女メイプルン

またもＤＤＳ。しかもギャルゲー!! 美少女メイプルンが玉の輿（こし）を目指して冒険の旅に出るという画期的（かっきてき）（どこがだ）アドベンチャーゲーム。開発期間12年４ヵ月、開発費65億円のMEGA-CD20枚組の超大作!! ちなみにプレイ時間は２年３カ月。定価は137万円。



3 おでん忍アゲスタ

クライマックス初のSHT。パロディウスに対抗するスタッフ入魂の１作。次々と襲いかかるウィンナ巻きやハンペンを撃破し、おでん帝国の大ボス〝ダイコーン〟を倒すというバリシュー。時々出現する屋台に入り、カラシやハシなどの装備でパワーアップするゾ!!

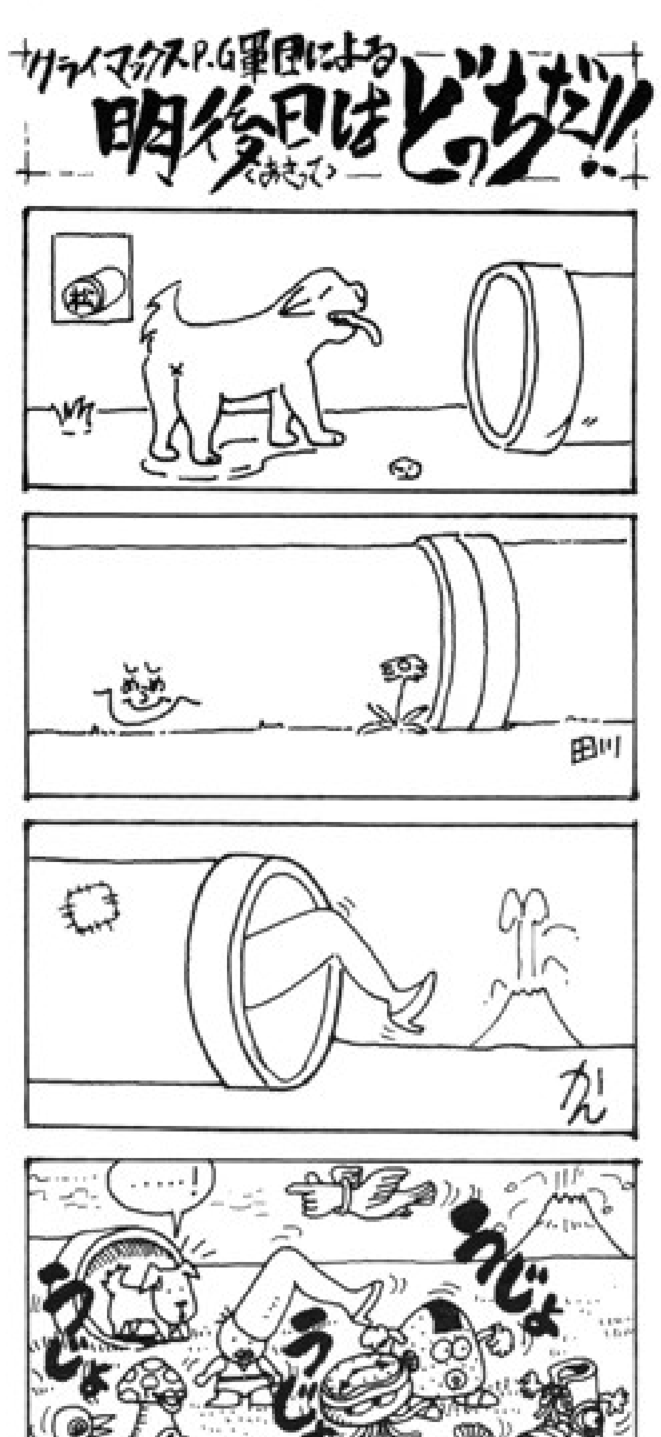




千葉県／ジャマシマン



北海道／魔人アリー再び



前回のCG軍団に対抗して、今回はプログラマーチーム（助っ人は折茂サン）が慣れないペンをとったぁ!!

当選者発表

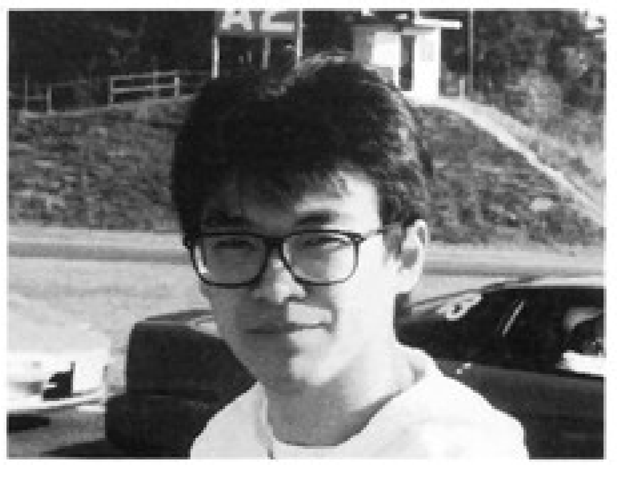
12月号で募集の「M10・内藤寛サイン入り台本」は厳正なるババ抜き方式抽選により、名古屋市の飼沼すずかサンが当選しました。そんでもって11月号の〝いのちのもとは何個集まるかクイズ〟は「73個」が正解デスが、各攻略本に掲載されているので超豪華商品は（応募者の方ごめん）ちょっとショボイかも。発表は発送に変えさせていただきマス。

内藤寛のHere We Go!!

スズカまでRで走れば３時間

待ちに待った今年（今となっては去年）３回目の鈴鹿。100台も集まったNSXはさすがにタメ息もん。なのに、５台もクラッシュでおシャカ（も…もったいない）。さて今回のお目当ては新型の「ＮＳＸ-Ｒ」。これは現行モデルより、120キロも軽量化されて乗りやすい。今までの東京から鈴鹿までの最短時間は、３時間45分だが、今回のチャレンジでは３時間20分と記録更新!! これがＲだったら……。ガンさんの運転するＲを見ながら（写真左）Ｒへの想いは募（つの）るばかり。う～絶対ほしいよぉ（血走った眼を笑顔で隠す内藤・写真右）。





田川住紀
連載小説－6
宇宙船物語

（前号まで）
宇宙船〈アンドロメダ〉は遭難してしまった…。今回で終わる予定だったのに！

レーザー投射衛星〈マヤーク〉が、常に〈アンドロメダ〉を監視していたので、事態の把握は容易だった。衝突のために起こった船体の回転は直ちに止められ（エンジン系統に被害はなかった）、地上のミハイルとの通信も再開した（制御系統もだ）。

しかし耐熱船殻の大きな傷。〈アンドロメダ〉は大気圏再突入能力を失ったのだ。

シャツの襟から背中に氷を入れられて、ミハイルは飛び上がった。
「ぎゃーっ！　何するんだ！」
慎平はコーヒーで濡れた指をぬぐった。
「現実に戻りました？　じゃ、ちょっと行ってきますから、飛行管制をよろしく」
何から何まで非合法な〈アンドロメダ〉の射ち上げには、２度目のチャンスはないので、トラブルがあっても計画が続行できるよう、宇宙船は２機、射ち上げに備えていた。慎平は予備の宇宙船を使って、遭難した葉子を救いに行くつもりだった。
「待てよ。宇宙船の構造上の欠陥だったら」
「〈マヤーク〉からの画像、見たでしょ。内部の破壊でできた傷じゃないですよ」
「１号がうまくいったからって、２号もうまくいくとは限らない……」
「だったら１号だって上げられない理屈です。何が怖いんです？」
「このうえお前まで……」
死んでしまったら、といおうとして、ミハイルは危うくその言葉を呑みこんだが、慎平の目を見ると、すっかり見透かされているのがわかった。（ああ、変な高校生とつきあったおかげで、目で会話するくせがうつっちまったぞ。慎平のいいたいことがわかる。
犠牲者が増えるのが怖いんですね。でも、ここで葉子を見殺しにするなら、１人殺そうと２人だろうと同じですよ。）
「で？」
「なんでもない。配置につけ」
〈アンドロメダ〉１号への通信回線を開いた。
「葉子、今から慎平が行く。それまでにやっといてほしいことがあるんだがね」

葉子はパニックと戦っていた。なにか考えると、悪い考えに結びついて、パニックの泥沼に引きずりこまれそうだったので、目を閉じて耳を澄ました。
「葉子、今から慎平が行く。それまでにやっといてほしいことがあるんだがね」
「わああ」

正月休みの太平楽を破る、レーザーロケットの射ち上げの轟音と閃光が、人目をひかぬわけもなく、そのころ、付近のパトカーと消防車が、続々と馬酔木が丘に集結しつつあった。


イラスト／平下陽二郎



●FC会報のほうでも爆裂予定の（決して、ムリヤリじゃ……）玉木画伯にお便りを!!　イラストでもグー！

Lesson3 LANDSTALKER の正しい遊び方



講師モリオ
トレジャーハンター

どーだ、こないだの攻略法はタメになったろ？　あん？　もっとあるだろ、だとぉ？　オメーラ誰に向かってモノいってやがんだ!!　でもまあ、しゃーねぇや。んじゃ今回は上級テクニックでも伝授してやるか。な。よーするにアレだ。直角ジャンプよりちょびっとカクが上の「コの字ジャンプ」なんだケドよ……とにかくやってみろや。


ここですかさずコの字ジャンプすりゃ、グーってなモンよ。ま、俺サマは朝飯前だケドよ。

な、なんと!!



ニワトリつかみすぎ

毎度おなじみの「ニワトリつかみ」ですが、上の写真のとおり超ウルトラ至上最高記録が出ました!!　これ以上のモノはきっと出ないと思うので、この記録を写真で応募してくれた世田谷区の俵太一サンを「第１回ニワトリつかみキング」（なんじゃそりゃ）に認定しちゃいマス。この22羽の記録を抜くゾという強者どもがいたら、まだまだ写真は受けつけますよん。

CLIMAX FANCLUB

A HAPPY NEW YEAR!!　今年も爆烈のクライマックスです。みんなは今年、どんな１年にしたいデスか？　私はとりあえず芸能界へ華々しくデビュー……はムリだから、衝撃的な結婚宣言でもしようかな（な～んてホントはナイショ）。このコーナーではみんなからの楽しい便りア～ンド、イラストをお待ちしてます。ガンガン送って来てちょーだいな。（もっちぃ）

募集要項

62円切手を貼付の封筒を同封の上、氏名・年齢・職業（学年）・住所・電話番号を明記して下記のあて先まで。詳しい入会案内書類を送りマス。
〒160 東京都新宿区新宿花園郵便局留置 CLIMAX CREW 入会希望係……第一期会員は300名で締め切る予定デス。

熊本県／高田裕一



佐賀県／田中一郎ＲＸ

ラジオンズから飛び入り参加!!



兵庫県／ウラシマまりな

なんと!!　内藤寛がパーソナリティの「ＴＶゲームラジオンズ（ラジオ大阪）」が、東海地方や関東でも聴こえるぞ!!……ただし窓際にラジオを置いてよぉ～く耳をすますか、車に乗って電波が届く場所を探せば……のハナシ。免許のないヒトは、お父さんに頼もう。

ACT.16

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt
to be boring is of little use,
but knowledge which is assimilated eagerly

今年もセガ・ファルコムは"ヤル"よ

今年の春先から紹介できるかもね

年末が押し迫ったまっただ中、セガ・ファルコムの各タイトルのゲームの開発状況をうかがってみたぞ。

──さっそくですが個々の開発状況はいかがですか？

矢野　「シスターソニック」は、キャラクター作りに入りました。「ぽっぷるメイル」のシステムを、いかにソニックの世界に盛りこむかにも奮闘(ふんとう)しています。

「スーパーブランディッシュ」も開発が、本格的に発動し始めました。パソコン版のビジュアルを、パソコン以上のMEGA-CDらしいビジュアルにどう変えていくか。また、それをふまえながら、システムそのものの開発を始めたところです。

「スーパー大戦略３ＳＣＤ」が一番進んでますね。とはいえ、これだけは元ネタがないので大変です。もちろん「スーパー大戦略」という大元のネタはありますが、これを移植してもしかたがない。「ネタがないから何でもできる」っていえばできるけど、いざやってみると意外と大変。武器をどこまで増やすか、ビジュアルをどう取り入れるか、がネックですね。

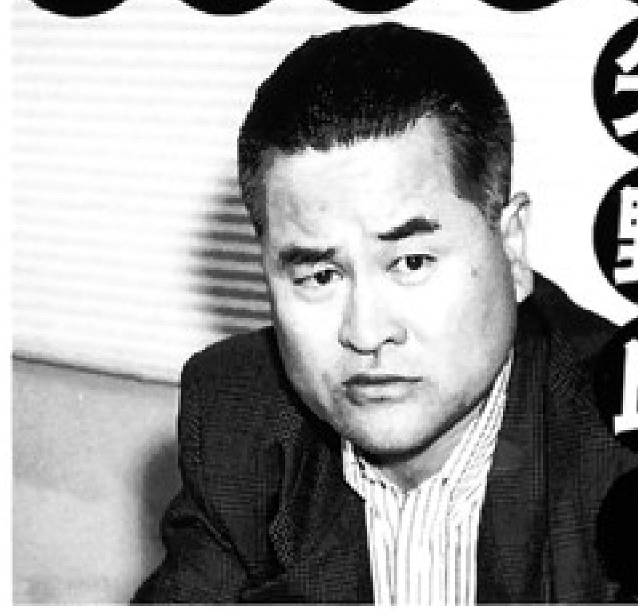
「ハイパーロードモナーク」も大変ですよ（笑）。いざやり始めると「あれもこれも入れたい」。マップを広げて国を増やすんだったら、こんな国がいいな、とか。ゲーム自体を変える予定はありませんが、パソコン版にはないイベント性を加える予定です。

「イースⅣ」は国内ユーザーをすごく意識して作っています。基本シナリオは上がりましたが、開発はまだ……。キャラや世界観が決定していないんです。Ⅱのシステムを使う、というのは決まったかな。Ⅱダッシュみたいな感じです。

──システムなどを検討中、といった状況ですね。

矢野　システムをＣＤに落とすとき、どういった形が一番効率的かを検討中です。でも主なタイトルは、今年春ぐらいからお見せできるかもしれません。期待して待っててほしいですね。

熱く語る矢野氏



待たせてばかりですいません

今回のインタビューで、ポロリともらした矢野さんの一言（上記）。状況をわかっちゃいるけど、やっぱり早く画面などが見てみたい……。今年のセガ・ファルコムも期待してください。

セガ・ファルコム取締役・矢野一隆の仁義なき業界オチ

「この業界ってリスキーですよね」。特にビジネス誌のインタビューで最近、記者からいわれることが多い。「ニッポン人は確実な商売しかしないと思っていたのになぜＴＶゲームビジネスをするの」。これは米『フォーブス』誌のミズ・ゲールの言葉（美人なんだなこのヒト）。

日本のＴＶゲームマーケットの現状を見ると誰でもそう思うにらしい。でも本当にこの業界はリスキーなのか？ＮＯといいたい。利益で松下を抜きそうな任天堂は売り上げ100％増、毎年1000億円ずつ売り上げを伸ばしている驚異のセガの７０％はコンシューマゲームビジネスの売り上げ。なんだそれはハードを売っているからじゃないか考えているヒトは認識不足だ。両社ともやはりソフトビジネスカンパニーなのだ。

たけど今、リスクがなく本当にもうかっている会社は、この２社の他に３社プラス１社しかない（他の会社が損しているというわけじゃないヨ）。ＴＥＮＧＥＮ、ＡＫＬＡＩＭ, ＥＡとストⅡ快進撃のＣＡＰＣＯＭがそれ。なぜこの５社プラスワンにはリスクがないのか。日本の現状は確かに悪い。しかし、アメリカはどうだ。クリスマス用に出荷したSEGA-CDが感謝祭前に完売（それも４８時間で）というハイペース。もちろんCD-ROMソフトも同じだけ売れている計算。ただしアメリカも今年がピークと予想する人が多い。次はどこだ。ヨーロッパだということになる。つまりコンシューマーゲームのマーケットは一度に鉄鋼やオイルのように不況にならないのだよ。だからワールドワイドに通用するタイトルをもっているソフトカンパニーは、リスク知らずというわけ。どこの地域でも、うける正統タイプのタイトルを必ず開発することが必要になる。それにこんなマーケット分析が簡単な業界もない。なにしろ全世界中にプラットフォームが２つしかない。マーケティング・チョイスはたった３種、任天堂がセガかその両方かだ。おまけに全世界を合わせるとシェアはほぼイーブン。乗りそこなう危険もない。

ただ体制が整わないうちに安易に進出すると失敗することになる。これがセガ・ファルコムが無謀(むぼう)にも５プロジェクトを同時進行させている大きな理由なのである。

開発状況こぼれ話

インタビュー記事には入りきらなかった情報もお伝えしとところ。

今回のインタビューにもあったように、どうやら画面写真などを掲載できるのは今年の春あたりからになりそうだ。それまではパソコン版の写真を見ながら予想していてください……というワケで、オリジナルのパソコン版と比較をしながら、個別の開発状況をお伝えしよう。それにしても、まったく気を持たせてくれるぜ。

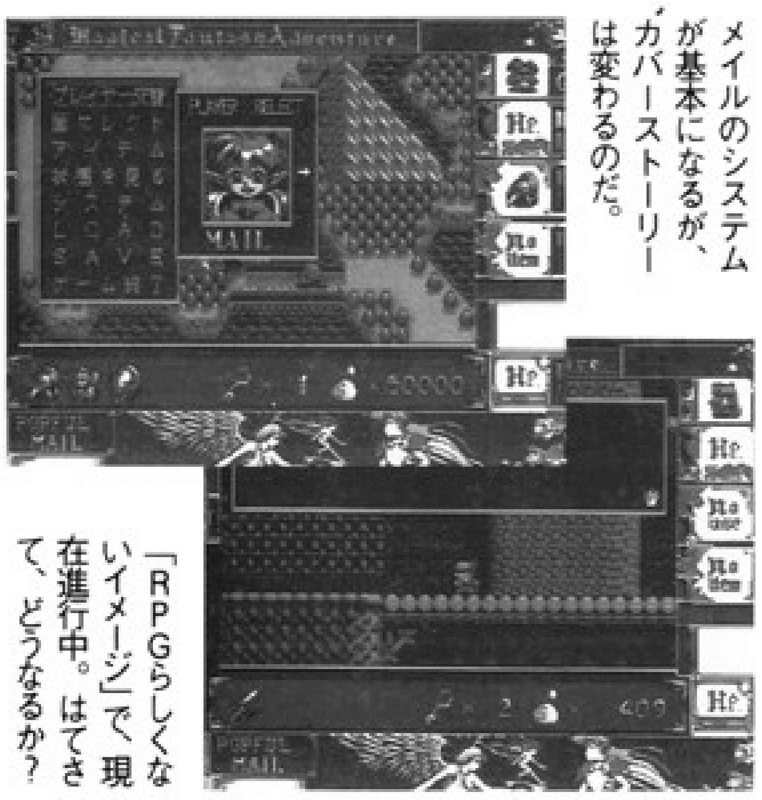


気になるのはマウスの対応。どうやら「スーパーブランディッシュ」は、きちんと対応してくれるらしいぞ。

シスターソニック（ぽっぷるメイルSCD改）

ソニックの姉妹が大活躍!!

まだ決定していないが、もっとも気になるのが主役のキャラクター。ソニックの従姉妹というウワサだが、はたして8頭身か、3頭身か……。主役の“シスターソニック”ちゃん（仮称）のほかに本家ソニックも出演するぞ。



メイルのシステムが基本になるが、カバーストーリーは変わるのだ。

「RPGらしくないイメージ」で、現在進行中。はてさて、どうなるか？

イース・マスク オブ ザ サン

IIのキャラも出ます

メガドラユーザー待望の1本

もともと基本方針は海外向けだったらしい。でもやっぱり、国内ユーザーを対象にし直したとか。IIIに比べるとアクション性が落ちるが、ドラマ性・ストーリー性は格段にアップする予定（これは期待大）。「半キャラずらし（笑）も生きてると思いますよ」。



設定的にはIIダッシュといった感じになるそうだ。移植というより、まったくの新作といっていいかもしれない。メガドラユーザー待望の1本！！

スーパーブランディッシュ

近々IIも発売されます

「もう少しすると、パソコン版のIIが出るんですよ。キャラの設定や動き、アイテムなど、いろいろ工夫（くふう）が施されています。MEGA－CD版は、そんなIIとIとをミックスしたみたいな形になるんじゃないかな」。発売が近づいたら、このコーナーでも取り上げて比べてみたいね。



なんといっても気になるのはマウス対応。これがなけりゃ、操作が大変。

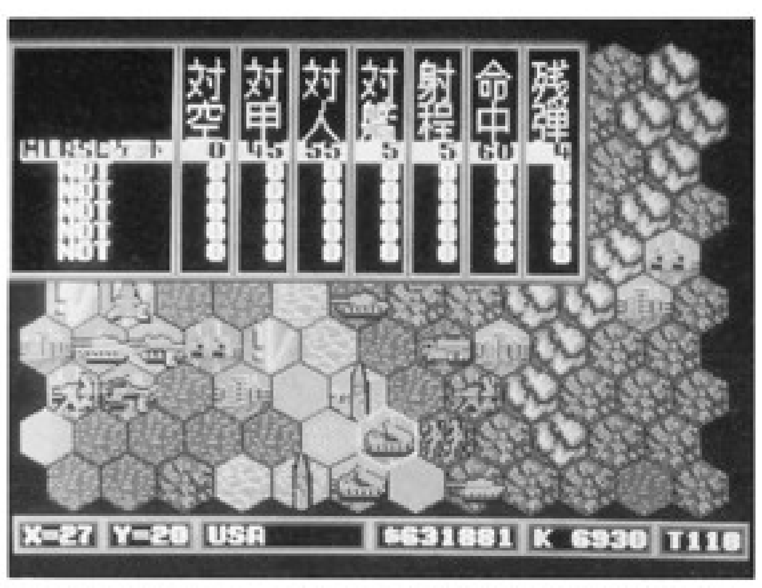
はたして、キャラクターは、どんな感じになる。期待して待て。

スーパー大戦略3SLD

湾岸戦争もシナリオ化!?

「ビジュアルシーンで、湾岸戦争の映像を取り入れる予定です。でもそれを、イベントとしてでなく、どういった形で見せようか……思案中です」。

「戦争がゲームになった」といわれた湾岸戦争当時。ホントのゲームで戦争をしたらどうなるか？　セガ・ファルコムの、時代を逆手（さかて）に取った意欲作。順調に進行している1本だ。



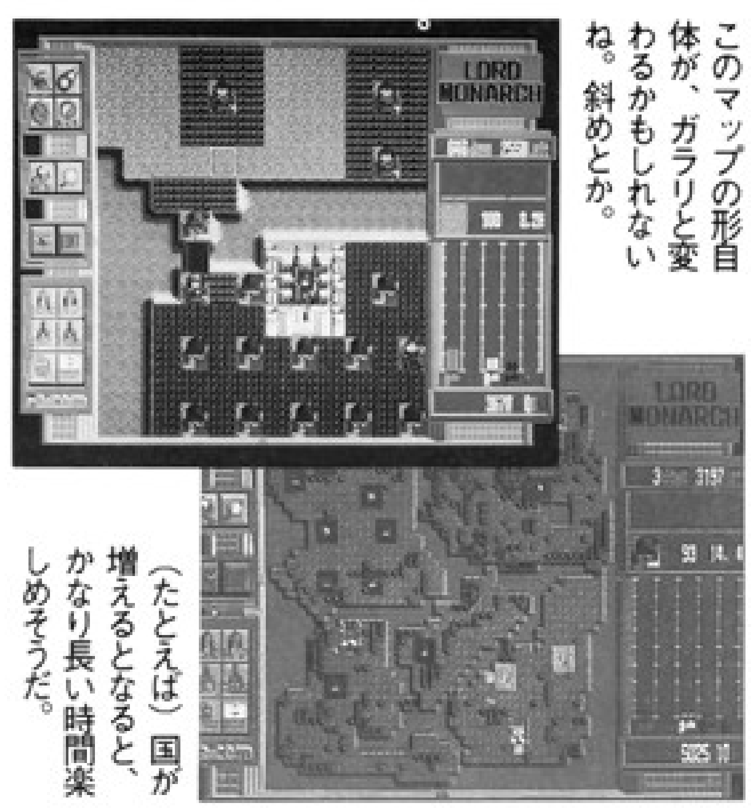
近代戦というと、どうしても湾岸戦争を意識してしまう。武器や戦闘機、戦車など、つい最近お目見えしたものばかりになるハズだが……。

ハイパーロードモナーク

軽快さを求めていきます

今まで何度もいっていますが、アニメや生録を入れる予定はまったくありませんね。その分の容量やゲーム性に生かしたい。マップを広げたり、国を増やしたり、ゲーム自体の軽快さを求めていこうと思っています」。

システムが、かなり変更されそうな1本。期待したいところだ。



このマップの形自体が、ガラリと変わるかもしれないね。斜めとか。

（たとえば）国が増えるとなると、かなり長い時間楽しめそうだ。

●画面写真は、すべてパソコン版のものです。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

エレクトロニック・アーツ・ビクターの巻

広報担当は電気芸術の夢を見るか？

メガドライブのサードパーティーに新規参入したエレクトロニック・アーツ・ビクター（以下長いのでEAビクターと略）です。じつは本邦2度目のお目見えなのですが、1度目のことはほとんど誰も覚えていないようなので、覚えてる人はとっとと忘れてください。

という私もじつは新規のスタッフなので、昔のこたぁよく知りません。あ、ご挨拶が遅れました。私、EAビクターで広報宣伝を担当している、谷本と申します。以後よろしくお見知りおきのほどを。身体的な特徴としては、元横綱、元スポーツ冒険家、前プロレスラーの北尾に似ているというのが、誰かに言われても嬉しくもなんともない特徴です。いきなり乗ったタクシーの運転手に言われたときにゃあ、情けなかったね私は。

もっとも、人柄は見かけによらず温厚なので（←自分で言うな）ショー会場なんかで見かけたら、お気軽に声をかけていただけると嬉しいですね。しかし北尾に似ているからといって、歩いているときにぺちぺち体を触られたりするのはあまり嬉しくありませんし、棒でつついたり石を投げたりされれば、きっと怒ります（←何を言っているのだ私は）。

で、話は何の脈絡もなく変わりますが、EAビクターのメガドラ第1弾ソフトの3タイトルはもうお買い求めになりましたか？ 買ってくれたあなたは、家内円満商売繁盛学力向上大願成就無病息災まちがいなしです。

だがしかし、まだ買ってない！ というバチカブリなあなたは、12月26日に、第2弾ソフト2タイトルが発売されてますので、幸せになりたくば買え（←高飛車）。

1本はバルセ〇ナ〇リンピックで世界中を沸かせた、あの全米バスケットチーム＝ドリームチームが実名で登場する「ドリームチームUSA」で、もう1本がアメリカロック界の雄、モトリー・クルーが音楽を提供しているメタル感覚あふれるピンボールゲーム「CRÜE BALL」です。

てなわけで、EAビクターはこれからもイカした舶来ゲームを怒濤のごとくリリースしますので、みんな応援してねーん。んじゃ。



GAME ARTSの巻

ゲームアーツ業務日誌3

〇月×日…みなさん、明けましておめでとうございますと書いてる今日は、まだ12月だというのは業界では有名な話ですが、みなさんはいかがお過ごしでしょうか。

私はいま、とあるゲームの最後の仕上げの真っ最中。いや〜、何度やっても〆切り日ってヤなもんですな〜、なんてのんきなことを言ってる場合じゃない。お〜いTTさん、続きヨロシク。（SU）

〇月×日…ゲーム会社の仕事上、いろんな人とのつきあいが増えた。業界関係者は当然のこと、ミュージシャン、アニメーター、マンガ家さんなど、あらゆるジャンルの方々と会うことがある。このことを友人に言うと「へえ、出会いの職場なんだね。だったらカワイイ女の子紹介してくれよ、な」と言われた。そ、そういえば女の子との出会いがない…。人生量より質だと心に誓った。

〇月×日…自分が関わったゲームが売れた瞬間を一目見たくて、デパートのゲーム売り場で1時間近くまってみた。ガードマンに声をかけられた。シクシク…。

〇月×日…「ツインピークス」をようやく見る。エンディング曲のイントロが「ふしぎの海のナディア」のオープニング曲に似ている。ちょっと得した気分になった。

〇月×日…小人伝説、というのがある。自分が寝ている間に小人さんがプログラムやシナリオをやっといてくれるというものだ。自分の体験でいうならば、これは絶対ウソだ。…あ！ しまった、キーボードにヨダレが……。

〇月×日…バグ、という言葉を聞くと寿命が1日縮む気がする。これが〆切り前だと確実に100日縮む。うちの部署ではバグレポートのことを「恐怖新聞」と呼んでいる（ネタが古いな…）。

〇月×日…この原稿を打っていると、いつの間にか後ろで上司が見ていた。少しは笑ってくれるかな、と思ったら、悲しそうな笑みをたたえて、何も言ってくれなかった。シクシク……。（TT）



©：画：ゲームアーツ

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん（→）

コーナー!! SCENE5

さ〜て、新年を迎えてもメーカーさんと同様ますます絶好調な(?)恒例のやりたい放題コーナーだよ〜ん。めでたい年の初めは、ちょっと異色のメーカーさんに任せてみたぞ。これでまた、各メーカーの内部に一歩踏み入れるってわけだ。さらっと読んで事情通になろうぜ?



TENGENの巻

TALK ABOUT TENGEN

〔み〕今回の誌面ジャック"TENGENの巻"はむさ苦しい職場に咲いた一輪の花・高橋なっちゃんと、セクシーな人妻・みい吉岡でお送りしちゃうわん。写真が出なけりゃ何とでも言えるもんね。ところで、なっちゃんは、どーゆう職種で入社したの?

〔な〕一般事務で〜す。みいさんは?

〔み〕あたしも一般事務に応募したんだけど、面接ン時に話の成り行きで(笑)、広告だのマニュアルだのの仕事もすることになったのね。面白そうな仕事だなぁと思ったのがウンのつきでした。

〔な〕へえーそうなんですか? 面接といえば、私の面接なんて20分位で、しかもその日のうちに歓迎会という結構スゴイ初日だったんですよ。

〔み〕どっひゃ〜、なんかテンゲンな感じですね。うちは何かあれば即『宴会』になるからなあ。つーことは、『ゲーム・デザイナーは宴会が好きでなくてはならない』ってことだねぇ。

〔な〕(しみじみ)そうそう。あとうちの場合ビールで乾杯じゃなくて、いきなり冷酒! 私はビールより冷酒の方がどっちかっていうと好きだからいいんですけど。あ、でも私はそんなに飲みませんよ。

〔み〕雑誌だからって、おすまししなくてもいいのよん。ほほ。ところで、なっちゃんの趣味ってなぁに?

〔な〕趣味ですかぁ? もちろん、1にテンゲンのゲーム、2にアタリゲームズのゲームで遊ぶことですよ。3番目は映画鑑賞かなぁ。"グラン・ブルー"がおススメです。みいさんは?

〔み〕開発中のゲームで遊ぶこと。へへへ。今は「ガントレット」にハマりん。こんな時はゲームソフトのメーカーで働いてて良かったと思うわん。

〔な〕あっ、もうページがないですよ。

〔み〕ほんとだー。なんかオチがないまま終わっちゃったね。

〔な〕きっと親切な編集のお兄さんが、続きを書かせてくれますよ。

お知らせっピ

テンゲンのマニュアルには、なんとマニュアル業界初(!?)のお便りコーナーがあるピヨ。マニュアルに載って有名人になりたい人は、ぜひお手紙を下さいピ。イラストも、うれしいピ。では、住所だっピ。

〒110 東京都台東区台東4-20-6
株式会社テンゲン
カスタマーサービス
「テンゲンおたよりクラブ」宛

よろしくだピヨ



は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。みなさん今年もヨロシクお願いしますね。

バーチャルで遊ぶ愉快な１ページ 第2回

時代はバーチャル！

企画／構成 YUJI MORISAKI

水面下で広がるバーチャルな呼び方にダマされてはいかんぞ！

“バーチャル”という言葉がこれだけ流行ってくると、この言葉を使わずにはいられない人々が出てくる。すでにゲームをはじめとして、ビデオソフトなどでも着々と“バーチャル”という言葉が取り入れられているのだ。この水面下で広がっているバーチャルネーミング現象。はたしてどんなものがあるだろうか、事情通の意見をもとにいろいろと考えてみたぞ!?

1 バーチャル専門家“バーチャリスト”が誕生する！

これだけバーチャルが流行ってくるとその筋の専門家も欠かせない存在。それが“バーチャリスト”だ。すでにＧＴＶ編集長の渡辺浩弐氏が「ＳＰＡ！」でコメントを書いたときに“バーチャリスト”という肩書になっていた。編集部では“なんとなくうさんくさくていい”と好評だが、本人はどう思っているだろう？　今後こういった肩書きの人が増える可能性は高い。また、我々のように専門知識はあまりないけどバーチャル関係が好きな人たちはさしずめ“バーチャリアン”と呼ぶべきか。となれば、バーチャルな精神は“バーチャリズム”、バーチャル効果をつけることを“バーチャライズ”、バーチャル体験を“バーチャネリング”ということになる。うさんくさい！



復活ＧＴＶ編集長の渡辺浩弐氏。いろんな雑誌でこの顔を見かけた人も多いだろう。

2 “バーチャル機能搭載”の家電が登場する！

家庭電化製品は“ファジー機能”でおなじみのように、流行語に非常に流されやすい。もちろん、最近開発中の新製品の企画書は“バーチャル機能搭載”という売り文句が書かれている可能性が高い。しかし、この機能は製品によってはおおいに問題。電話などは、「相手が目の前にいるように話せる」ということである程度納得できるが、洗濯機などは「バーチャル機能で汚れがキレイに落ちました！」とかコピーをつけられても、本当はキレイになってないような気がして安心して使えないかもしれない。現実的に可能性が高いのは「どんな米でもコシヒカリのような炊きあがり」ができる炊飯器ぐらい。はたして実際はいかに？



3 夢オチはバーチャル・オチに形を変えて復活！

映画や小説などで頭にくるのが安易な夢オチ。ハッキリいって夢なら何でもツジツマが合うもんね。最近はあまりこの方法は使われていないけど、実はこの方法がバーチャル・オチと名を変えて使われる可能性が高い。主人公がいろいろな不思議な体験をするが、実はバーチャルリアリティによって作られた世界を体験していたという感じ。実はコレ、すでに「世にも奇妙な物語」で似たような使われ方をしているのであった。



4 ウソ、ニセは広い意味でバーチャルか？

ある人に言わせると「バーチャルって騙し」らしい。そうなると色々な言葉が変わってくることになる。ウソ八百→8ギガ・バーチャル、狼少年→バーチャルボーイ、キャッチセールス→バーチャルセールス。あと手品とかモノマネはバーチャルエンターテイメント。実は、あの超能力手品師が「バーチャルパワーです」の名文句とともに“Mr.バーチャリック”として復活を狙っているとか!?



Virtual Voice

先日、久々に早起きをして、何気なくＴＶをつけると子供番組が放送されていました。CGとかを多用していたので「最近の子供番組もやるな〜」と思って見ていると、何か内容がヘンで思わず引き込まれてしまいました。タイトルは「ウゴウゴル〜ガ」とかいう番組でした。　（東京都　高橋一哉）

●おお、やはり来たか……。ウゴウゴは、今や子供のモノではないのだ。編集部でも密かに見ている人が多い。なかでも人気なのは「殴る坂本さん」と少女マンガの目をもつ「トマトちゃん」だ。毎日見るべし！

［趣味のビデオ講座］

ボストンCLUB

前田日明の目指す総合格闘技集団ＲＩＮＧＳも、旗揚げから１年数カ月がすぎ、予想できなかったほどの盛りあがりを見せているが、その魅力を濃縮したビデオが登場。収録された試合は、昨年行われた「MEGA BATTLE」から上半期のベストバウトを15試合。

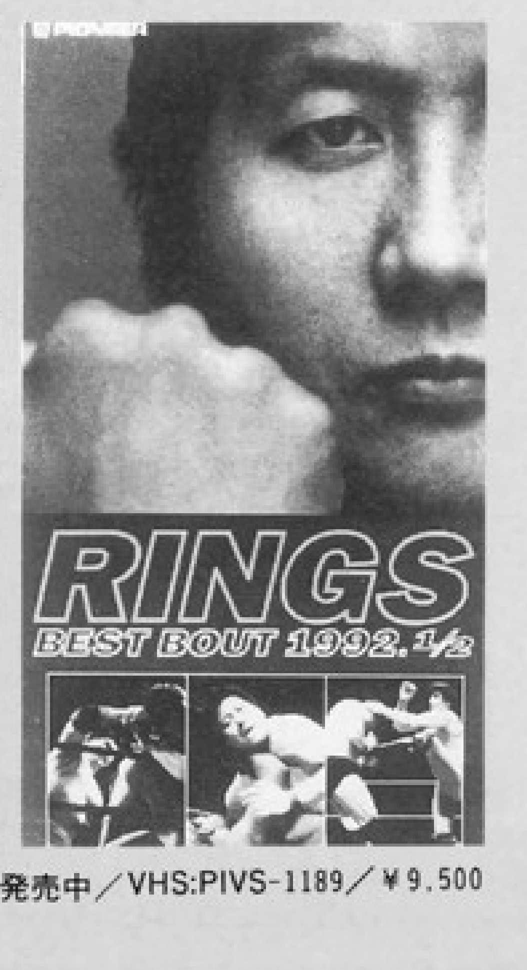
何といっても注目は、華麗かつ多種多彩の関節技をもつヴォルク・ハンだ。ビデオでは前田、Ｄ・フライ、Ａ・コピィロフとの対戦を収録しているが、前田にも一度は勝利し、フライのような打撃系選手にも勝利するなど、対応力も抜群なところを証明している。

また、ハンの故郷ＣＩＳ（旧ソ連）への取材も行われており、コマンドサンボのテクニックを含め、リングス・ロシア、グルジアの強さの秘密も見ることができる。

収録された試合は副音声で前田日明＆“前田日明の空手の師匠”田中正悟、『格闘技通信』の安西伸一＆角田伸朗、佐竹雅昭による解説が入ってるので、あらためて深く試合を見ることができる。(佐竹の解説はヘンだけど)。ＷＯＷＯＷ加入者でも大いに見る価値のあるビデオだ。

RINGS BEST BOUT 1992 1/2

主な収録試合
【前田日明ｖｓディック・フライ】
【ヴォルク・ハンｖｓ前田日明】
【アンドレイ・コピィロフｖｓヴォルク・ハン】
【ヴォルク・ハンｖｓディック・フライ】
【前田日明ｖｓアンドレイ・コピィロフ】



●パイオニアＬＤＣ／発売中／VHS:PIVS-1189／￥9,500

エリックの連チャン道楽コラム



エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳 アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身 国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。本誌11月号付録の英語講座に続いて、今度は兄弟誌「Theスーパーファミコン」でゲーム英語教室の連載を開始。よろしく!

くぎづけゲーム体験記

EX.8 ゲーム専用ルームより贅沢なのは



先日ついに引っ越しをした。転居先を決めるまでにはさんざん時間がかかったけれど、結局、最初に見たマンションに移ることとなった。家賃がほぼ倍になるので、躊躇していたわけなのだけど、決断の決め手は部屋の数と間取りだった。前のマンションもそれなりに広く、不都合はなかったけど、とにかく4年の間に物がどっと増えてしまったのだ。なかでも本とゲームソフトがスペースの多くを取っていた。そんなわけで引っ越し前の1週間は毎日荷物のパッキングに追われていた。詰めても詰めても部屋はすっきりとしない。最後の日なんか段ボール箱に埋もれて寝ていたようなもので、これが全部トラックに載るのだろうかと不安になったりもした。

引っ越し当日は、2台ものトラックと、5人の作業員がやってきた。感心したのはさすがにプロだということ。力持ちばかりで､私がやっと動かせるような箱を簡単に動かす。なかでも1人の中国人はその超重たい箱を2、3個まとめて持っていってしまった。余談だが彼は、私が中国語で話かけると、「変なお客さんだ」と喜んでくれた。おかげで引っ越しは4時間で終わってしまい、午後はゆっくりと片づけをすることができた。

さて、新しいマンションはいわゆる3LDK。リビングとキッチンとベッドルームを除くと部屋は2つ余る。1つは書斎にすることを決めていたが、残りはどう使うことにするか思案していた。そうだゲーム専用ルームを作ればリビングルームをゲームソフトで散らかしっぱなしにしておくこともない。この狭い東京のアパートで、ゲームをするだけの部屋なんてすごく贅沢。わたしはとても嬉しくなってしまった。

しかしせっかくのゲームルーム。どうせなら能率的に使いたい。そこでいろいろな機器を買い集め始めた。延長コード、AVコードなどの細かいパーツを買いそろえ、丁寧にラックのなかに入れ込んでいった。しかしメガドライブと他のゲームマシン、それにビデオを同時に1つのテレビに接続するためには、さらに装置が必要で、早くゲームをやりたかった私は、つなぎ方が良くわからないまま、秋葉原に向かってしまった……。

電気街に着いてから、装置の入るスペースの大きさや、ジャックの種類を確かめていなかったことに気がついた。どれを買っていいのかわからない。バカな失敗だ。翌日からはとても買い物などしていられない忙しさで、この次いつ手に入れられるかわからない。すなわちいつゲームができるかわからないということだ。そう考えると悔しくなってきた。だって、私にとって、ゲームはいいストレス解消法であり、過ごし方だからだ。とにかく1日にわずかでもゲームをしないことには、その日が満足して終わらない。

そうこう考えて秋葉原をブラブラしていると、あるものが目に止まった。ゲームギアだ。ソフトのほうを見てみるとこれまた、結構面白そうなものがある。新作ソフトには､「ファンタシースター外伝」そして｢IN THE WAKE OF VAMPIRE」もあるではないか。先月書いたとおり、私は大のホラー映画ファン。当然この手のソフトには夢中になる。「う〜ん､そうか。これを買えばメガドラをセットアップするまでの間も十分ゲームが楽しめるなあ」と考え、3本のソフトとチューナーパックをセットで買ってしまったのだった。

帰ってくると、片づけもしないで、ゲームギアで遊び、すっかり虜になってしまった。他のメーカーのポータブル機に比べても、カラーだしテレビにもなるし、良くできている。それにバンパイアは文句なしのデキ。ただ、やっぱりあの小さな画面は見にくい。1時間ほどやると疲れてしまう。それでもゲームがないよりはましだ。どんなに素晴らしい部屋を持っていても、いつでも、どこでもゲームができることのほうがより贅沢かもしれない。

次の週末、今度はちゃんと下調べをしてから、再度秋葉原に出かけた。早速、セレクターとケーブルなどを買いそろえ、ついでに「ランドストーカー」や「ホリフィールド・ボクシング」なども買った。まず、ルームの掃除、そして接続。これで生まれて始めてのゲームルームが完成したのだった。

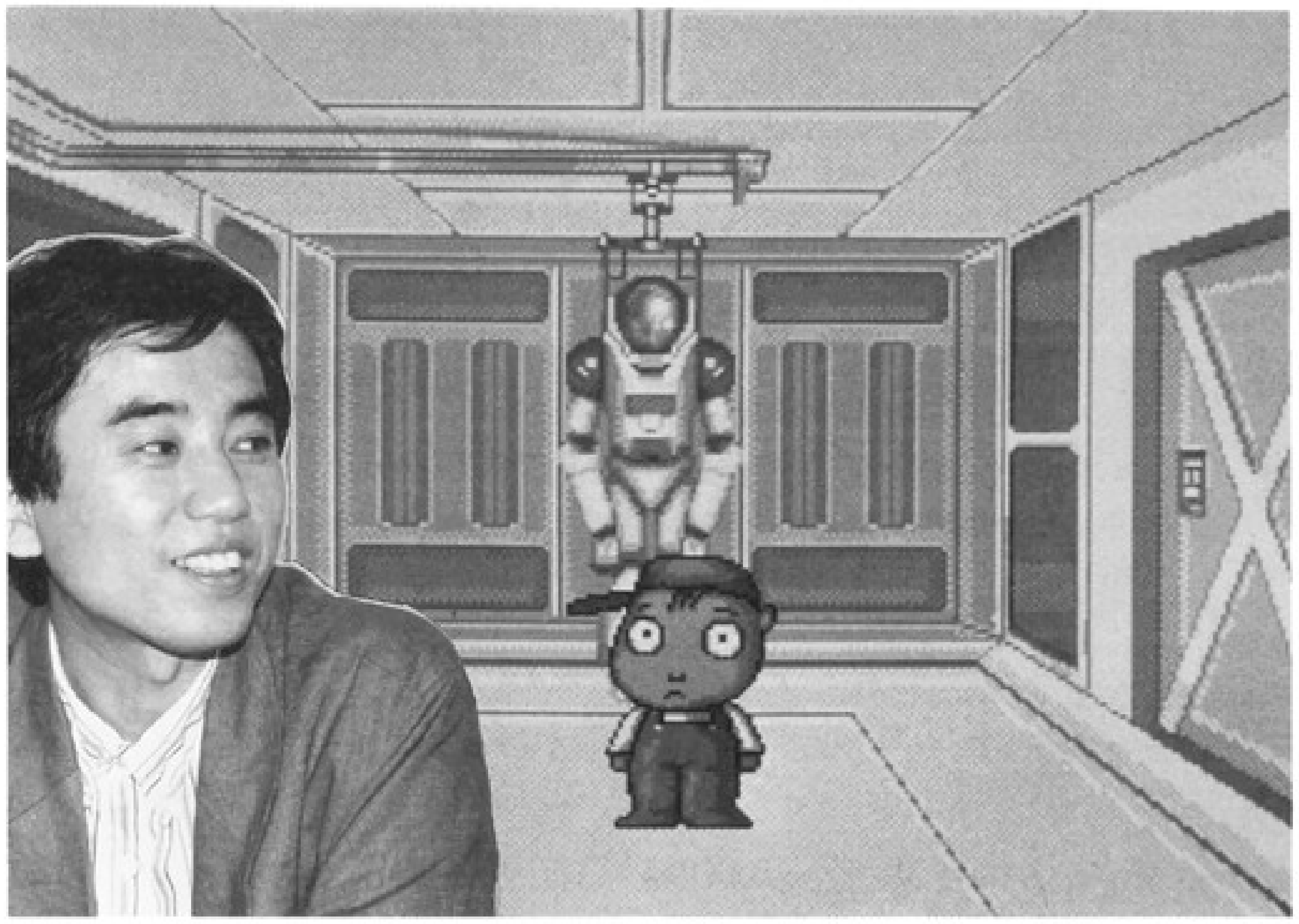
今ではすっかりと落ちついて、生活は一段と向上した。これからは、さらにゲームソフトを増やし研究（?）に励みたい。



月刊 スイッチ TIMES

1993年1月8日発行
BEEP!メガドライブ無責任編集
協力/㈱WAHAHA本舗 オフィス アイ

こんなゲームはどうだろう



またまた遅れに遅れまくった喰始さんの原稿。今回は年末進行なのでメ切も超音速ぶっちぎり。無事に原稿が、入ってよかったよかった。いつも急がせてすいません。

こんなゲームはどうだろう。

画面には0から9までの数字しかない。その数字を組み合わせて適当に番号を作る。

すると画面は変わって、淋しい部屋が映り、電話のベルだけが鳴る。だが、誰も出てこない。残念ながら留守のようだ。

しかたなく、再び数字を組み合わせてみる。

今度は画面に「残念ながらこの電話はただ今使用されておりません」。

また別の数字を組み合わせてみる。

画面は変わってパーティーでにぎわっている部屋。酔っぱらいが電話をとって「ごめん今忙しいんだ」と電話を切られてしまう。

そう、これは電話の相手を探すなんとも淋しいゲームである。

なんとか話相手になってくれる人間につながったとしても「待ってたの、あなたからの連絡を待ってたの。ねえ、今度はいつ会ってくれるの」。こちらからイヤになって切る場合もある。

アイロンがつけっぱなしの誰もいない部屋につながる場合もある。そういう場合は消防署に電話して、その電話番号を教える。するとドアを蹴破って消防隊員がアイロンのコードを引き抜くシーンが見られる。

強盗が主婦を刺している部屋につながる場合もある。もちろん強盗の意のままにさせておいてもいいし、警察に電話して、その強盗を逮捕させてもいい。

なぜか、3歳児と電話がつながってしまい、子供との話にならない話を面白がってもいい。

とにかく、どんな部屋、どんな人間とつながるかわからない。

こんなゲームはどうだろう。

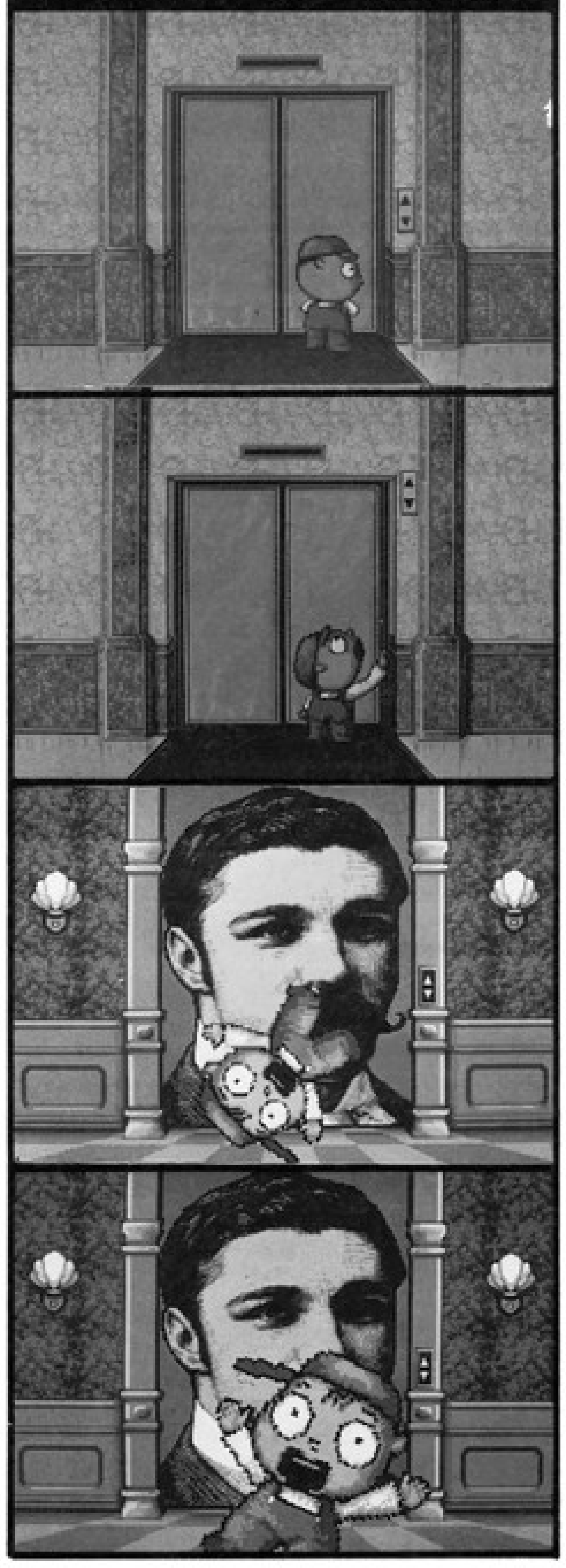
ヒットしたアカツキには第2弾、アルファベットバージョンも出す。アルファベットを組み合わせて名前を作る。

すると、その名前のイメージの人間が現れて会話をしてくれる。

といっても、妙な名前をつけると、犬だとかインコだとかのペットが出てくる場合もある。

これまた淋しいゲームだけれど、いかがですか。

スイッチ4コマ劇場



呼鳴! スイッチ開発状況

「スイッチ」の制作状況は、いったいどうなってんのとお悩みの方々へ。実になんとも頼もしいことに制作は着々と進んでいる模様。現在グラフィックは、ほぼ完成、WAHAHA本舗の人たちが声を当てている真っ最中だそうだ。WAHAHA以外にも、あの音声模写の達人ケント・フリックがSEでがんばってるらしい。いままでギャグやグラフィックのみに注目されていた「スイッチ」だけど、サウンド面も異色なデキになりそうだ。なお、セガ開発スタッフは正月休み返上で奮闘中。合掌!



今月の柴田理恵のとりとめのないお言葉



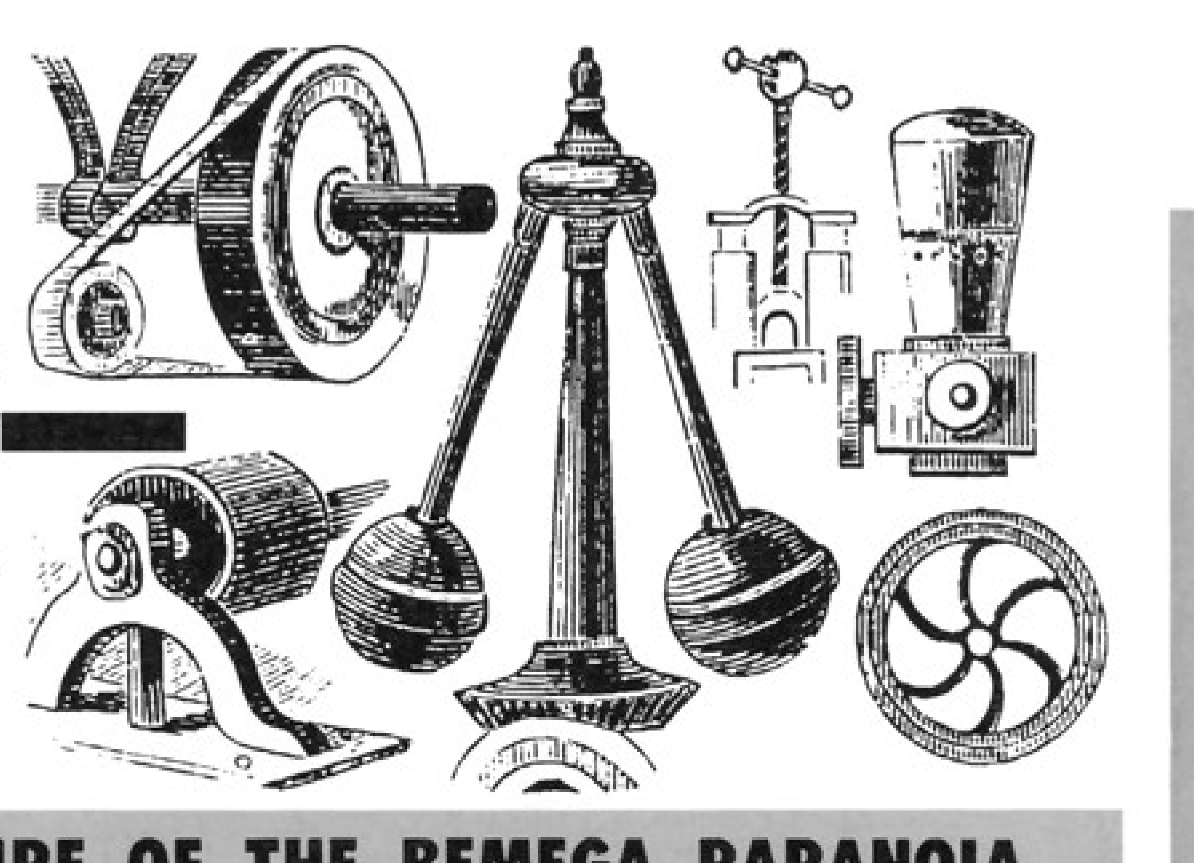
ドラクエIIではローレシアに出たとたん迷子になった。スーパーマリオは必ずダイビングして海に落ちた。麻雀では相手に天和で和がられた。テトリスは、ローン地獄みたいに積み重なっていくばかりだった。

ワハハ本舗通信

今回のお知らせは、WAHAHA本舗の2軍、オホホ商会正月公演「ある日、お風呂に、野糞いっぱい殺人事件」だ。場所・下北沢東演パラータ　日時・1月28日(木)〜31(日)　WAHAHAのクリスマス公演が終ったばかりなのに、またまた喰始の演出。こうやってみると僕って働いてるなー。

連載コラム VOL.8

I ♥LOVEバ○ゲー またきてHAPPY



BE MEGAパラノ帝国

EMPIRE OF THE BEMEGA PARANOIA

時代はバ○ゲーだ!?

謹賀新年、明けましておめでとう、というわけで毎度、馬鹿々しいお話を一席。などといっている場合ではない。低迷した昨年のメガドライブ状況のなかにあって、ひとり歩きしていた言葉があった。”ギャルゲー”である。下半身的欲望に直結した明快なコンセプトで昨年後半を席巻した感もあったが、なにせ閉息したメディアの末期症状に現れる流行性感冒のようなもので、今年それほどのパワーはないはずと予言しておこう。で、それに代わり今年以降、頭をもたげてきそうなゲームジャンルがある。”バ○ゲー”だ。バ○ゲーの歴史は、別段いま始まったわけではなくＴＶゲーム創世紀以来脈々と地下水脈のごとく流れていたわけだが、この”ク○ゲー”ともギャルゲーとも違うバカ○ゲーの心髄と今後の動向を真面目に（？）考察していきたいと思う。

バ○ゲーに祝福を

では、いったいバ○ゲーとはなにか？ を説明せねばなるまい（当り前か）。バ○ゲーとは、もうお察しのとおり限りなくジョークが効いたイカス、ソフトのことである。登場キャラ、舞台設定やシステムが、バランスよく”バカげている”Ｂ級秀作ソフトだ。ひとたび手を触れれば、脳細胞はトロけ、腹筋はきしみ呼吸困難に陥り、通常の価値感をみごとにぶち壊す、そんなおバカなソフトたちのことなのである。ここで誤解をまねかないように明記しておきたいのことはバ○ゲーとク○ゲーは違うということ。さらにいえばただ単にふざけたゲームではなくゲームとしてのクオリティをある程度保っているということだ。真にふざけたソフトとは、ろくにデバッグもせず強引に発売してしまったソフトやただ単にビジュアルだけに力を入れたク○ゲーをいう。

それでは、さっそく本誌推奨のバ○ゲーを具体的にあげていってみよう。まず、真っ先に取り上げなければならないのはＥＡからGENESIS版が出ているJAMES POND シリーズだ。GENESISコーナーでも何度か紹介しているのでご存じの方も多いかもしれない。現在、３作が世に出ているが記念すべき第１作目は「JAMES POND UNDERWATER AGENT」。その名のとおりジェームズ・ポンドのパロディなわけだが登場キャラが、ポンドを含めてすべて魚その他の水棲生物で見ているだけでも、力が抜けてくる。ゲームの目的は、悪の組織に捕らわれてしまった魚たちを助けることなのだが魚の顔と身体をした”ポンド・ガールズ”まで登場し、そのおバカぶりは必見ものだ。２作目の「ROBO COD」は、もちろんロボ・コップのパロディー。ちなみにCODとは、鱈のことである。舞台設定のとんでもなさも、さることながら最大のポイントは、そのシステムにある。通常のアクションゲームでのジャンプの代わりにロボ・コッドの胴体が、さながら、ろくろっ首みたいに伸びて移動する。第３作目は、最近発売された「AQUATIC GAMES」。バルセロナオリンピックに当てこんでか、なにをとち狂ったのかポンドが、「ハイパーオリンピック」的なスポーツ種目をこなしていく。その他、ぜひおすすめしたいのは「TOEJAM&EARL」。あのキャラといいイカス音楽、そして何よりも次々と登場するバ○げたアイテムなど、よくぞここまで、くだらないことを考え膨大な時間をかけたものだと、感動の嵐が背筋を走る。国産ものだと、「レンタヒーロー」や「バトルマニア」なんてところをバ○ゲーに認定する必要があるだろう。ともあれ、昨今の低迷するメガドライブ状況のなかにあって、今なぜバ○ゲーなのか？ 確かにきっちりとマーケティングした大作が、今後のメガドライブを牽引していくべきだろう。ただその中にも、力みのない秀作を楽しみたいということ。それが市場の豊かさってもんだと思う。もし文化というものが非実利的な余剰の産物であるとすれば、その意味でもっともラディカルなのはバ○ゲーかもしれないのだから。（胡散苦斉）

このバ○を見よ――！

「JAMES POND」とシリーズ３作目の「AQUATIC GAMES」。どちらもGENESISを代表するバ○ゲーである。メガドラ関係では、なぜか海外ゲームにバ○ゲーが多い。国内と違いスーパーファミコン相手に互角の戦いをしている海外ならでは余裕のなせる技なんだろうね。国内勢の健闘を祈る！



本誌が推奨する優良バ○ゲーベスト５

JAMES POND	☆☆☆☆
AQUATIC GAMES	☆☆☆☆☆
ROBO COD	☆☆☆
TOEJAM & EARL	☆☆☆☆
KRUSTY'S FUN HOUSE	☆☆☆

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

1 性別

①男性
②女性

※**2 年齢**

3 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※**4 MDソフトの所有本数は？**

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②Vジャンプ ③月刊PCエンジン ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥電撃メガドライブ ⑦メガドライブFAN ⑧The スーパーファミコン ⑨マル勝スーパーファミコン ⑩ログイン ⑪HIPPON SUPER ⑫その他

6 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BE MEGA AM NETWORK
⑤BEメガCM探偵団
⑥BE MEGA RACING FREAK
⑦BE MEGA GENESIS INFORMATION
⑧NEWS & INFORMATION
⑨誌上ドキュメント遊星セガワールド
⑩特報 電忍2・大政界・アプロス
⑪新作スクランブル
⑫ベアナックルII
⑬ぴーぷるランド
⑭ソニック通信
⑮シムス通信
⑯亀の甲より年の功
⑰マルチメディア宣言
⑱ヨーロッパ戦線
⑲マジンサーガ
⑳スティールタロンズ
㉑エスペランザ
㉒Jリーグサッカー
㉓ドラえもん
㉔メガロマニア
㉕コナミのおへや
㉖クライマックス絶頂王国
㉗セガファルコム通信
㉘サードパーティーやりたい放題
㉙時代はバーチャル
㉚くぎづけ！ ゲーム体験記
㉛スイッチTIMES
㉜BEメガパラノ帝国
㉝第4回メガドライブ・アカデミー賞
㉞ランドストーカー特別対談
㉟CDソニック
㊱ファイナルファイトCD
㊲らんま1/2
㊳ニンジャウォーリアーズ
㊴聖魔伝説「3×3EYES」
㊵ダークウィザード
㊶天舞メガCDスペシャル
㊷アネット再び
㊸TERA PC COLLECTION
㊹BEEP！ GAMEGEAR
㊺BINARY ANALYSIS
㊻サンダーバーズ ARE GO！ GO！
㊼BEメガ裏技リーグ
㊽OH！ NEOGEO
㊾付録 ゲームアーツMEGA-CD

8 今回のソニック2であなたが良かったと思う点はどれですか。（該当するすべてにマークしてください）。

①ゾーンアイディア
②仕掛のアイディア
③グラフィック
④サウンド
⑤操作性
⑥キャラクター、ネーミング
⑦価格
⑧キャンペーン、宣伝
⑨まだやっていない
⑩興味がない

9 あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²（DUOを含む）
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭WONDERMEGA
⑮その他

※**10 これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください）。**

001 ベアナックルII
002 ヨーロッパ戦線
003 ザ・キックボクシング
004 エイリアン3
005 Jリーグチャンピオンサッカー
006 F22 インターセプター
007 GODS
008 G－LOC
009 スティールタロンズ
010 ディープスキャナー
011 バトルトーズ
012 ビートフォース
013 PGAツアーゴルフ
014 ゾー！ゾー！ゾー！
015 ボールジャックス
016 マジンサーガ
017 邪神ドウクリス
018 ああ播磨灘
019 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
020 ガントレット
021 ゴールデンアックスIII
022 OUTRUN2019
023 スーパー忍II
024 スプラッターハウス PART3
025 デザート・ストライク
026 ドラえもん
027 パワーモンガー
028 ブギウギボーリング
029 魔天の創滅
030 エスペランザ
031 Jリーグプロストライカー
032 ロードライアット
033 魔神転生
034 騎士伝説
035 クラスティーズ ファン ハウス
036 ザ シンプソンズ バートVS.ザ スペースミュータント
037 スノーブラザーズ
038 スラップファイトMD
039 洗脳ゲームTEKIPAKI
040 チャックロック
041 ファンタシースターIV
042 マルチ野球'93
043 メガロマニア
044 メタルファング
045 ラングリッサー2
046 ローリングサンダー3
047 アネット再び
048 Aランク サンダー
049 シムアース
050 ジャガーXJ220
051 ダークウィザード
052 ポップンランド
053 アークスI・II・III
054 銀河鉄道999
055 デバステイター
056 ファイナルファイトCD
057 笑ゥせぇるすまん
058 聖魔伝説「3×3EYES」
059 アルシャーク
060 サイボーグ009
061 CDソニック・ザ・ヘッジホッグ
062 ハイムドール
063 ウイングコマンダー
064 幻影都市
065 スイッチ
066 Vay～流星の鎧
067 PRESENCE ノスタルジアII
068 アイ・オブ・ザ・ビホルダー
069 リアルファイターズ
070 シスターソニック
071 スーパーブランディッシュ
072 スーパー大戦略III
073 ハイパーロードモナーク
074 ロードス島戦記
075 テラフォーミング
076 FIサーカスCD
077 アルスラーン戦記
078 いしいひさいちの大政界
079 イース・マスクオブザサン
080 ウルフチャイルド
081 IIIRD WORLD WAR
082 シュヴァルツシルト
083 シルフィード
084 大封神伝
085 電忍アレスタ2
086 ナイトストライカー
087 ニンジャウォーリアーズ
088 バットマン・リターンズ
089 パワードリフト
090 HUMMAR
091 マイト アンド マジックIII
092 メリーゴーランド
093 狼兵
094 らんま1/2
095

第4回 '91年11月1日～'92年11月6日

読者投票3,851名による

メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表！





応募も大盛況！ この1年で最高の作品がいま決定!!

お待たせしました、読者のみなさんの投票によって決まる1年で最大のイベント、メガドライブ・アカデミー賞の最終結果発表の季節がやってきました！ 今年も募集期間が短かったにもかかわらず、3,851名もの投票をいただく大盛況。この1年最高の作品は何か、ついに決定するのです！ 最後に海外情報もつけて、全19部門の受賞作品を堂々発表だ!!

最優秀作品部門

全19部門にはキャラクター賞や芸術賞などもあるが、やっぱりメインは作品賞だ。結果はどう？

シューティング作品賞

かつてのようなゲームの大黒柱のイメージは薄くなったけど、意欲作も多いぞ。

1位 THUNDER FORCE Ⅳ



やはりと言おうか、2位以下に大差をつけての圧勝。処理落ちが少々残念だが、グラフィック、サウンドともに傑出したデキだ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

栄えある1位の受賞、ありがとうございます。この賞は、最初から狙っていました。投票していただいたみなさんの期待を裏切らないようシューティングナンバー1の地位は絶対に渡しません！

2位 スーパーファンタジーゾーン



色彩とサウンドセンス、そして細かい部分での技術力にファンも感涙。サン電子に拍手

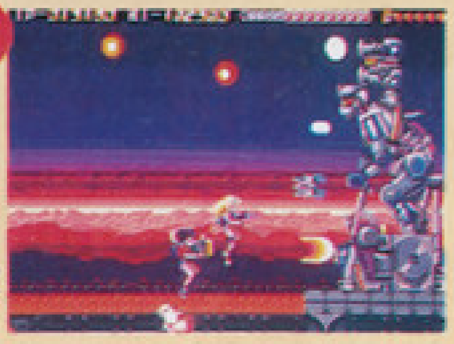
3位 サンダーストームFX



業界初のLDゲームの移植をMEGA-CDで実現。衝撃のインパクトで見事3位に！

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	1896	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
2	572	スーパーファンタジーゾーン	サン電子
3	464	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
4	186	バトルマニア	ビック東海
5	170	鋼鉄帝国	ホット・ビィ
6	87	グレイランサー	メサイヤ
7	48	CRYING～亜生命戦争～	セガ
8	31	ツインクルテール	WAS
9	11	ソル・フィース	ウルフ・チーム
10	3	タスクフォースハリアー	トレコ

編 チェック'92



小数精鋭の1年！

今回ノミネートされたシューティング作品はなんとわずか10本！ しかし、上位8本までが読者レースで7点台以上をマークしていることから「量より質」という理想的な1年といえたのかもしれない。題材も、硬派、イロモノ、新メディアと多彩だった。

アクション作品賞

地味ながらも秀作が多かった1年。シブいラインナップはマニア受けした?

1位 まじかる☆タルるートくん



人気コミックをあのゲームフリークが原作のイメージどおりにゲーム化。生き生きと動くキャラ、かわいい音声、超低価格等が魅力だ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

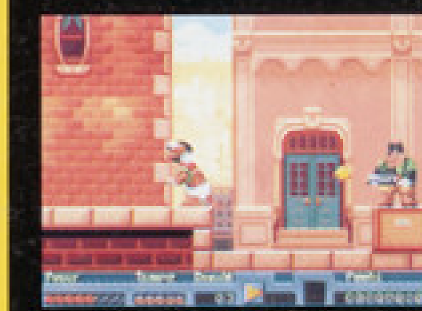
遊ぶのも作るのも、アクションゲームが大好きなボクたちにとって、今回の受賞は光栄の極みです。応援してくれた皆さんに感謝! 現在はさらに凄いアクションゲームを制作中。お楽しみに!

2位 アリシア ドラグーン



長期間かけただけあって全体的な完成度は上々。硬派な難易度でゲーマーをうならせた。

3位 アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝



くしくも去年の「ミッキー」と同じ3位に。難易度は高めだけど、シュッポンが楽しい。

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	767	まじかる☆タルるートくん	セガ
2	664	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ
3	286	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ
4	199	チェルノブ	データイースト
5	153	ゴールデンアックスII	セガ
6	120	スプラッターハウスPART2	ナムコ
7	95	ピットファイター	テンゲン
8	87	トージャム&アール	セガ
9	41	BLACK HOLE ASSAULT	マイクロネット
10	22	アーネスト・エバンス	ウルフ・チーム

編 チェーック'92



来年はダッシュしそう?

質自体は悪くないのだが、今回はズバ抜けた作品がなく、ちょっと盛り上がりに欠けた1年のようだ。とはいえ「ソニック2」「ベアナックルII」などがノミネートされる来年は、はやくもアクション部門が注目の的だ。来年こそは「ダッシュ」の年か?

シミュレーション作品賞

光栄の参入で戦国ものが一気に開花した年だったみたい。オリジナルも豊作だ。

1位 天下布武 英雄たちの咆哮

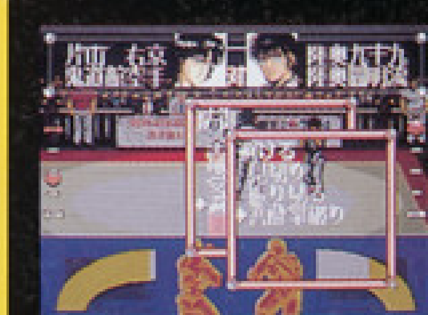


シナリオ冒頭のナレーションや実写取り込みのデモなど、CDならではの演出が光った作品。他と一線を画す現実的な難易度もシブい。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

「天下布武」へのご声援ありがとうございます。第1作目ということもあり、いたらない部分もありましたが、今後もよりCDらしいゲームの開発を目指しますので、よろしくお願いします。

2位 修羅の門



新タイプの格闘SLGが、原作人気との相乗効果で2位に。少年漫画ノリの演出は最高!

3位 信長の野望・武将風雲録



高価といわれても、やはり戦国ものの定番は強い。思考速度が他機種より速くて嬉しい。

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	1643	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
2	344	修羅の門	セガ
3	244	信長の野望・武将風雲録	光栄
4	211	ヴィクセン357	メサイヤ
5	201	三國志II	光栄
6	113	忍者武雷伝説	セガ
7	35	ダイナブラザーズ	CRI
8	27	提督の決断	光栄
9	23	大航海時代	光栄
10	20	乱世の覇者	アスミック

編 チェーック'92



光栄御乱心?

去年末の参入後、自社の作品をこの1年でガンガン移植した光栄は、SLGの大御所だけあって10位以内に4本も入賞した。「天下布武」や「修羅の門」「ダイナブラザーズ」などオリジナルの健闘も目立ったが、来年も光栄作品連発で活気が出そう?

RPG作品賞

去年まで10本すら集まらなかったRPGも、CD登場で一気に盛り上がったぞ。

1位 シャイニング・フォース



30人もの味方からいろんなタイプの軍勢を編成できたり、好きなキャラを育てたりと、キャラの魅力がとにかく人気。難易度も万人向け。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば!

目新しいシステムを採用したので、なじんでいただけるかどうか心配だったのですが…。GG版「外伝」、そして今年発売が予定されている「II」にも期待してくださいね。

2位 LUNAR THE SILVER STAR



待たされたぶんRPGとしての楽しさは秀逸。CDユーザーの大部分が購入したのでは。

3位 ランドストーカー ～皇帝の財宝～



DDS520システムによる3D表現が画期的。立体的な仕掛けや遊びの要素も良かったね。

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	1527	シャイニング・フォース 神々の遺産	セガ
2	1435	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
3	622	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ
4	49	闘技王キングコロッサス	セガ
5	32	ソーサルキングダム	メサイヤ
6	16	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	セガ
7	8	アイル・ロード	ウルフ・チーム
8	7	精霊神世紀フェイエリア	ウルフ・チーム
9	2	コズミック・ファンタジーStories	RIOT日本テレネット
10	1	デスブリンガー―秘められた紋章―	RIOT日本テレネット

編 チェーック'92



三つ巴の戦いだが……

とにかく上位3本の作品は、デキのいいCMも含めて世間へのアピール度も高かったね。まさにメガドラRPG元年といえる年だったのでは?でも、前半はCD用にあせって作られた作品が多く見られたのは残念なところ。来年は良作だらけにしたいね。

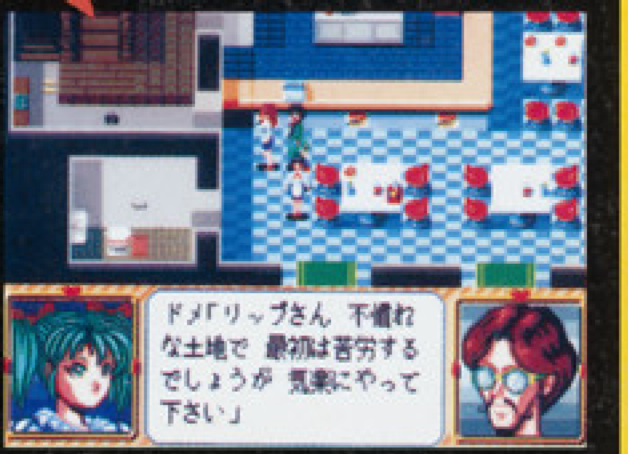
その他のジャンル作品賞

SHT、アクション、SLG、RPG以外のジャンルのナンバーワン作品は?

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことは!

「楽しむ」と「うらやむ」を勘違いした人々が多い昨今、今回の受賞は真に娯楽を知っている人が、いかにこの本の読者に存在したという事実の現れでしょう。ただひたすら感謝です。ありがとう!

1位 魔法の少女シルキーリップ



1度聞いたら墓の下まで忘れられない主題歌と、"ギャルゲー"ブーム(?)の火つけ役となった話題作。設定とシナリオが光った。

2位 炎の闘球児ドッジ弾平



原作を知らなくてもスポゲーとして単純に楽しめるのが強み。必殺技の投げ返しも熱い。

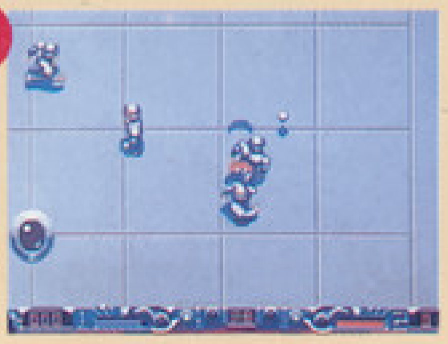
3位 アイルトン・セナ スーパーモナコGPII



あまり前作と違わないと言われながらも3位に。セナ出演のCMはかなり話題になった。

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	626	魔法の少女シルキーリップ	RIOT
2	539	炎の闘球児ドッジ弾平	セガ
3	535	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	セガ
4	398	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ
5	311	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ
6	57	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	セガ
7	43	F1サーカスMD	日本物産
8	41	スピードボール2	CRI
9	32	プロ野球スーパーリーグCD	セガ
10	11	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	ナムコ

編 チェック'92



CDアドベンチャーと海外スポーツ強し

今回はアドベンチャーとスポーツゲームが、本数、質ともに充実していたこの部門。面白いことに、前者はCD、後者はカートリッジを中心に発売されており、しかも海外関係の作品が多いのだ。海外が絶好調のメガドラだけに今後もこの傾向は多いかも。

サードパーティー作品賞

円熟味を増してきたメガドラサードパーティーで、一番評価されたのはどこ?

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことは!

「LUNAR」がみなさんに高く評価されたことについて大変光栄に思います。「LUNAR」はまだ究極のRPGとはいえませんが、我々の夢は詰め込めたと思います。「2」も期待してください。

1位 LUNAR THE SILVER STAR



ゲームアーツの'92年の代表作ともいえる「LUNAR」が堂々第1位に! 他に類を見ない独特な世界観やキャラなどが評価された。

2位 THUNDER FORCE Ⅳ



メガドラシューティングの顔ともいえる貫禄のあるシリーズ最新作。2部構成も壮大。

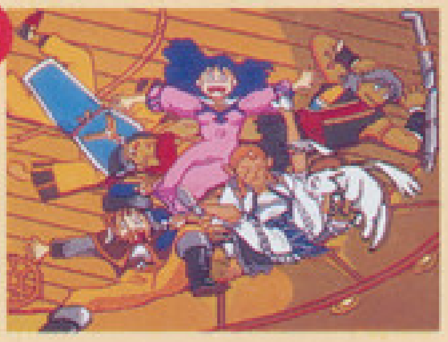
3位 サンダーストームFX



往年のマニア心をくすぐる移植と、衝撃の映像はまさにMEGA-CDならではの作品だ。

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	1601	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
2	349	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
3	311	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
4	215	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
5	128	魔法の少女シルキーリップ	RIOT
6	78	スーパーファンタジーゾーン	サン電子
7	70	ヴィクセン357	メサイヤ
8	66	バトルマニア	ビック東海
9	61	チェルノブ	データイースト
10	53	信長の野望・武将風雲録	光栄

編 チェック'92



ゲームアーツ開花

10位内のメーカーを見ていくと各社とも見事に個性を打ち出してくれた1年だった。そんななか、今回は寡作ながらも秀作を発表してきたゲームアーツの動向が目立った感じがする。今後のラインナップも強力だし、今年も各社共々頑張ってほしいね。

無差別最優秀作品賞

そして、全作品の頂点に立つ本年度最高のメガドラソフトはこれに決定だ!

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことは!

応援ありがとうございました。これからもユーザーのみなさんが「メガドライブを持っていてよかった!」と思えるようなソフトを制作するべく、努力いたしますので今後もよろしくお願いします。

1位 シャイニング・フォース



からくも「ランドストーカー」を振りきって1位に。複雑な謎解きがなく、誰にでも楽しめる手軽さがウケたのか? 続編も期待大!!

2位 ランドストーカー



発売から投票までの期間が短かかったが堂々2位に。立体表現は次世代を感じさせた。

3位 LUNAR THE SILVER STAR



MEGA-CDユーザーが少ないせいか票は伸び悩んだものの、完成度の高さで3位に

順位	得票	ゲーム名	メーカー名
1	1087	シャイニング・フォース 神々の遺産	セガ
2	987	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	セガ
3	854	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
4	141	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
5	136	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
6	95	魔法の少女シルキーリップ	RIOT
7	37	スーパーファンタジーゾーン	サン電子
8	33	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
9	29	バトルマニア	ビック東海
10	23	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ

編 チェック'92



RPGが上位を独占

今回は、上位がほとんどRPG部門と同じ結果に終わったこの部門。各ジャンルがバランスよくランキングしていた前回と比較すると、いささか偏り気味な感じのある結果だった。今年は他のジャンルで大作、傑作が登場することを期待したいものだ。

最優秀男優賞

メガドラの男性キャラのナンバーワンは誰か？ 主役、脇役入り乱れの激戦だ。

1位 ライル

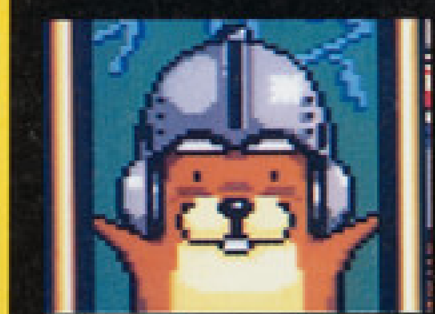


使い古された"英雄"的な主人公でなく、あくまでトレジャーハンターの姿勢を貫いているのが新鮮だったライル。画面上はかわいい。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

よお、俺だよライルだよ。なんかスゲエ賞をもらっちまったなあ。ま、これも俺の人柄ってヤツか？ ゲラゲラ。一流のトレジャーハンターの俺にかかれば、男優賞なんてこのとおりだよな。(玉)

2位 ヨーグルト



役に立たないけど、なぜか戦いに加えたくなるマスコット的な存在 イカス～

3位 アレス



ちょっと目立たなかったけど、主役の意地で3位に ラストでの叫びが効いたのかな？

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	838	ライル	ランドストーカー
2	336	ヨーグルト	シャイニング・フォース
3	319	アレス	LUNAR THE SILVER STAR
4	311	マックス(主人公)	シャイニング・フォース
5	141	ヤマダカスケ	ノスタルジア1907
6	140	陸奥九十九	修羅の門
7	95	アイルトン・セナ	スーパーモナコGPII
8	93	ブレイド	ライズ オブ ザ ドラゴン
9	89	ザッパ	シャイニング・フォース
10	74	チェルノブ	チェルノブ

編チェック'92



ヨーグルトがおいしい

ほとんど主役系のキャラクターで占められているこの賞で、ただ1人(1匹？)ヨーグルトだけが上位にくいこんだ脇役だ。もっとも、あの意味不明の行動を見せられた日には、1票を投じたくなるのも当然？ 他ではカスケや九十九もいい味があったね。

最優秀女優賞

熾烈な女の戦いが繰り広げられた本年度の女優賞。ナンバーワンギャル決定だ。

1位 ルーナ



「LUNAR」の窪岡キャラクターは全体的に強かったけれど、1位は僅差でルーナに決まり！ やっぱり家庭的な雰囲気がいいのだ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

……意外。ルーナよりもミアの人気が上だと予想してました。隠れジェシカファンも多いし。結局、井上喜久子さんの声の魅力でしょう(笑)。あっ、でもルーナの露出度が一番高いけど……。

2位 リップ



「この体で小学生か？」てな感じで一躍有名(?)に。意外な人間性もウケた理由かも

3位 フライデー



ライルとのかけあいが楽しい、フチテビル。エケエケの実を使ってくれるのが嬉しいよね

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	693	ルーナ	LUNAR THE SILVER STAR
2	564	リップ	魔法の少女シルキーリップ
3	327	フライデー	ランドストーカー
4	249	アリシア	アリシアドラグーン
5	211	ミア	LUNAR THE SILVER STAR
6	203	タオ	シャイニング・フォース
7	190	チップ	シャイニング・フォース
8	124	ジェシカ	LUNAR THE SILVER STAR
9	116	イリューシャ	ノスタルジア1907
10	91	カーラ	ランドストーカー

編チェック'92



メジャー化した女性キャラ

これまでにもいわゆる「ギャルゲー」は発表されてきたが、'92年はそれを置いてみても「LUNAR」「シャイニング～」のように、主役よりも人気があったり、固定ファンがつくなど、女性キャラのメジャー化が進んだようだ。まさにギャルゲー元年だ。

最優秀ザコ敵賞

1匹いても、2匹いてもやっぱりザコ。たたき台の哀れな彼らに愛の手を……。

1位 スライム

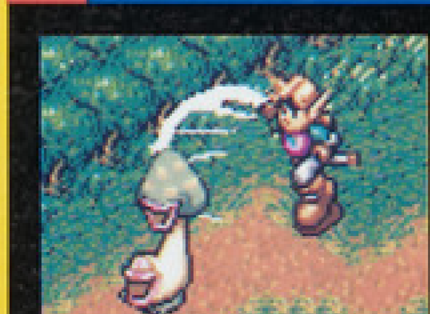


ただの邪魔者から頭のいいヤツまで、いろんな色と性格が取りそろっているお約束のザコ敵。なかには遊戯券をくれるいいヤツもいる。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

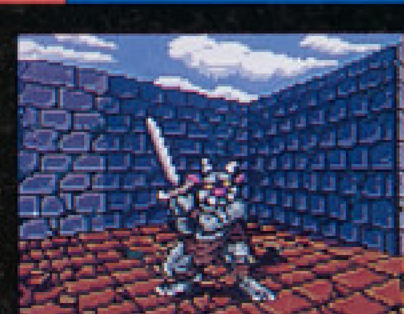
やはりポイントは、デザートにぴったりの、プルプルと食欲をそそるところではないでしょうか。滝のほこらで、穴に落ちるキュートなポーズも見逃せません。そう思うでしょ？ (田川)

2位 ラフリップス



毒粉を撒くわ、地面に潜るわと、キノコのブンザイですごくイヤな敵。デザインもヒー

3位 ゴブリン



序盤での経験値稼ぎの対象。キャラのレベルが上がってしまうと、ほとんどゴミに近い

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	813	スライム	ランドストーカー
2	290	ラフリップス	ランドストーカー
3	269	ゴブリン	シャイニング・フォース
4	107	木村指導員	修羅の門
5	78	露出狂太郎	魔法の少女シルキーリップ
6	70	スライム	LUNAR THE SILVER STAR
7	62	デッドマン	スプラッターハウスPART2
8	53	カーラー味	ランドストーカー
9	49	たこたこやきやき	まじかる☆タルるートくん
10	45	ワヒニ	トージャム&アール

編チェック'92



哀れ木村指導員

ザコの中で取り上げたいのが4位の木村指導員。初心者ですら負けるほうが難しいという、原作どおりの弱さもさることながら、原作者が下の名前を設定していなかったために、ゲーム中では指導員呼ばわり…。まさに練習台でしかない木村に幸あれ(笑)。

最優秀ボス敵賞

プレイヤーの最終目的だけに、やっぱ強力でないとね。今期最高のボスは？

1位 魔法皇帝



アルテナの女神を支配し、野望を成就しようとした狂気の皇帝。その堂々たる容姿と、ラストでの血の涙（しかも緑色）が恐ろしい。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

彼の悲劇的な境遇がみなさんの共感を呼んだのかもしれませんね。プライドの高い彼なら、「私に同情などいらん」と言うかもしれませんが。とはいえ彼も草葉の陰で喜んでいることでしょう。

2位 ダークドラゴン



ファンタジーの王道的な三ツ首のドラゴン。ムチャクチャな攻撃と巨大さが脅威だ。

3位 カイン



主人公の実の兄貴。似てないうえに、こっちのほうがカッコよかったりする。う〜む。

順位	得票	受賞キャラクター名	作品名
1	527	魔法皇帝	LUNAR THE SILVER STAR
2	394	ダークドラゴン	シャイニング・フォース
3	244	カイン	シャイニング・フォース
4	219	ダークソル	シャイニング・フォース
5	124	キングノール	ランドストーカー
6	116	アイルトン・セナ	スーパーモナコGPII
7	107	ゼッド	ランドストーカー
8	99	エリオット将軍	シャオニング・フォース
9	87	メルカトル公爵	ランドストーカー
10	78	海堂晃	修羅の門

編チェック'92



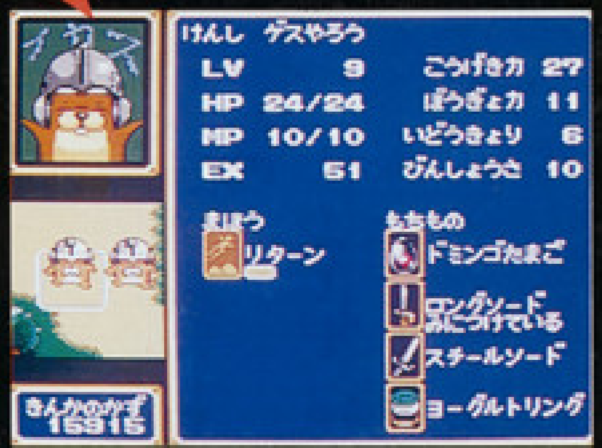
セナとホリフィールド

セナは不調だし、ホリフィールドは判定負けするし、モンタナはケガするし（あ、彼はボスじゃないか）と、セガがゲームに起用した選手が振るわなくなるのはなぜだろう（おおっとあぶない）？　あと、関係ないけど海堂晃は原作どおり強かったよ…。

最優秀アイテム賞

苦労してでも手に入れたくなるアイテムたち。やっぱRPGものが多いかな。

1位 ヨーグルトリング



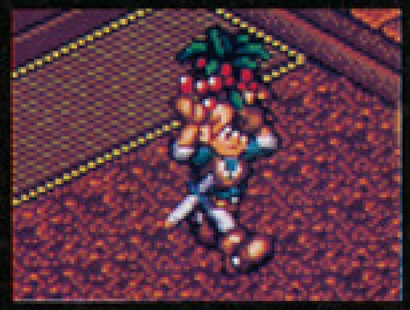
使ったキャラクターの姿をヨーグルトに変えてしまうリング。本陣でとっかえひっかえ使って、全員ヨーグルトにするのが流行った。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

アイテムの面白さもさることながら、マスコットとしてのヨーグルトの役割が大きかったのでは？

これからも、シリーズともどもヨーグルトを可愛がってくださいね。

2位 エケエケの実



最初から最後まで必須だったエケエケの実。ただの回復の実だけど名前がウケたのかな。

3位 ミアのブロマイド



影のヒロイン（かもしれない）のブロマイド。効果はないのに買ってしまうのが男の性。

順位	得票	アイテム名	作品名
1	464	ヨーグルトリング	シャイニング・フォース
2	224	エケエケの実	ランドストーカー
3	141	ミアのブロマイド	LUNAR THE SILVER STAR
4	132	ガイアの剣	ランドストーカー
5	130	サンダーソード	THUNDER FORCE Ⅳ
6	116	すごいみずぎ	シャイニング・フォース
7	115	バニーちゃん	ランドストーカー
8	112	せっけん	LUNAR THE SILVER STAR
9	107	カオスブレイカー	シャイニング・フォース
10	95	Tバック	ランドストーカー

編チェック'92



イカスぜ狂うどばすた

上位10位のアイテムのうち、なんと9つまでが3大RPGに関連するものという結果に。イロモノ関係とマトモなアイテムが混戦して面白いが、選外の「クルードバスター」の相棒（1票）や、忍者武雷伝説のまが玉（5票）なども笑えるアイテム？だ。

最優秀移植賞

話題の移植作も少なめの昨今だけど、なかなか面白い移植もあったんだよね。

1位 サンダーストームFX



自宅でLDゲームを楽しめる環境を提供してくれたウルフ・チームに拍手。色数がやや少ないけど、これに目をつけたのはお見事！

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

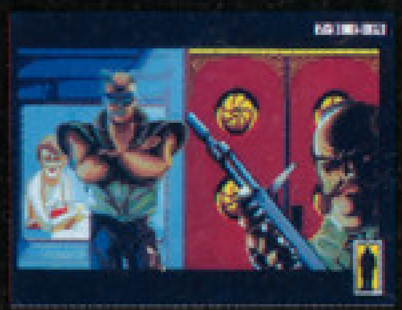
スタッフの総動員と動画修正地獄を乗り越えて送り出した作品だけに、関係者一同うれしく思っております。ユーザーの皆様のご意見をもとに今後も新しい試みに挑戦していきたいと思います。

2位 チェルノブ



メガドラだからこそ発売できた名作の超絶移植に、ファンも歓喜。早くも希少価値が…

3位 ライズ オブ ザ ドラゴン



IBM版の雰囲気をそのままに、粋な音声をプラス。ハマリ場所もそのまま移植？

順位	得票	作品名	メーカー名
1	1265	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
2	286	チェルノブ	データイースト
3	207	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ
4	182	信長の野望・武将風雲録	光栄
5	149	スーパーファンタジーゾーン	サン電子
6	124	ピットファイター	テンゲン
7	120	三國志II	光栄
8	112	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ
9	87	ブライ 八玉の勇士伝説	セガ
10	74	F1サーカスMD	日本物産

編チェック'92



渋い移植がわんさか

まだまだアーケード移植の多いメガドラだが、今回は「ライズ〜」や「ノスタルジア」など、パソコンからの渋い完全移植もあって、なかなか層が広い1年だった。この他では、選外12位の「ペーパーボーイ」なんてところも味わい深いものがあったぞ。

最優秀脚本賞

いまやゲームだってシナリオ重視の時代。この1年、一番感動できた作品はこれ。

1位 LUNAR THE SILVER STAR



流れるように進行していく卓越したシナリオはMEGA-CD随一。さすがに「ドラマチックＲＰＧ」の名はダテではないのだ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

このようなすばらしい賞をいただき、スタッフ一同たいへん喜んでおります。プレイヤーの方々の期待に、少しでも応えようと努力したかいがありました。本当にありがとうございます。

2位 シャイニング・フォース



話そのものはよくあるタイプだが、それがいいという声も。仲間との出会いもなかなか。

3位 ランドストーカー



ゲームの雰囲気にピッタリの設定と、まさに冒険活劇的な展開でのめり込めるのだ。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	1303	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
2	506	シャイニング・フォース 神々の遺産	セガ
3	435	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ
4	278	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ
5	251	魔法の少女シルキーリップ	RIOT
6	157	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ
7	104	修羅の門	セガ
8	91	ブライ 八玉の勇士伝説	セガ
9	87	闘技王キングコロッサス	セガ
10	58	鋼鉄帝国	ホット・ビィ

編チェック'92　ひそかに評価される2本



9位の「キンコロ」は地味ながらも闘技場での会話のやりとりなど、細かい凝り方が評価されている。順位こそ低いが、強豪が並ぶなかではなかなかの健闘ぶりだ。また、「鋼鉄帝国」のステージごとのメッセージも映画的雰囲気が出てて良かったぞ。

最優秀演出賞

ゲームを盛り上げる見せ場や、ムードたっぷりの雰囲気作りなどを競う賞だぞ。

1位 ランドストーカー



にわとりつかみやゼッドとの戦闘など、仕掛けやトラップのみならず、演出自体も立体を生かしているのが目新しかった作品だ。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

イベントもさることながら、ダンジョン1部屋ごとのアイデア出しはまさに地獄でした。終わったときは、スタッフ全員絞りカス状態。でも、受賞できて最高にシアワセです（折茂・大堀）

2位 シャイニング・フォース



このゲームの演出といえば、戦闘シーンにつきるぞ。スパークＬＶ４のハデさは見た？

3位 LUNAR THE SILVER STAR



ときには別れ、ときには再び行動を共にする、仲間とのふれあいがステキだったね。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	701	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ
2	618	シャイニング・フォース 神々の遺産	セガ
3	385	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
4	364	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
5	253	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
6	132	スプラッターハウスPART2	ナムコ
7	116	魔法の少女シルキーリップ	RIOT
8	95	修羅の門	セガ
9	87	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
10	19	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	セガ

編チェック'92　CDの登場で新たな演出も

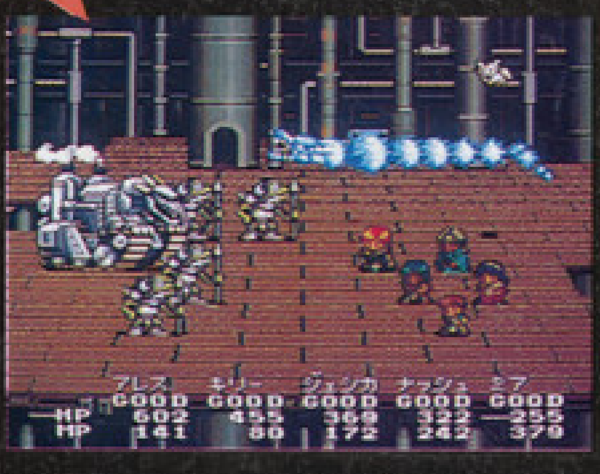


ここでも今年の３大ＲＰＧが上位を独占。とはいえ「天下布武」や「シルキーリップ」など、MEGA-CDの登場で演出面の凝り方にも新たな手法が出てきたのが、この1年の特徴だね。「修羅の門」と「サンダーストームＦＸ」なんかも全編演出の塊の意欲作だ。

最優秀音楽賞

音楽のデキで、ゲームの評価も大きく変わるご時勢だから、音楽は大切なのだ。

1位 LUNAR THE SILVER STAR



世界観にあった静かなサウンドは、まさに1位にふさわしいクオリティ。「センシティブドリーム」の入った音楽ＣＤも購入の価値あり。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

思い入れの強かった作品だけに嬉しいです。僕だけじゃなくＣＵＢＥのスタッフもそうだと思います。当時あのスケジュールの中、よくあれだけ集中して仕事ができたなあ。と自画自賛してます。

2位 THUNDER FORCE Ⅳ



ギンギンにハードな音色が攻撃的で戦闘意欲を湧かせてくれた。テクノサウンド健在。

3位 スーパーファンタジーゾーン



これを聞かずしてメガドラは語れない。元祖ＦＺを踏襲したオリジナルＢＧＭもグッド。

順位	得票	作品名	メーカー名
1	1116	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
2	543	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
3	294	スーパーファンタジーゾーン	サン電子
4	286	シャイニング・フォース	セガ
5	145	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ
6	120	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
7	87	魔法の少女シルキーリップ	RIOT
8	78	忍者武雷伝説	セガ
9	74	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
10	73	トージャム&アール	セガ

編チェック'92　ファンキージャムアウト



ゲーム内容はともかく、10位の「トージャム&アール」はサウンドのためだけでも買う価値ありだ。粋なスクラッチ、ラップに加えて、2人が踊りまくるJAM OUTは爆笑モノ！　ちなみに噂の「ウッドストック」は16位。音楽ソフトとしてなら悪くない？

最優秀美術賞

一時期メガドラの色数が少ないなんて声もあったけど、最近はどこ吹く風だぞ。

1位 THUNDER FORCE Ⅳ



前作の2倍の容量を使用しただけあって、最後まで緻密に描きこまれたグラフィックを堪能させてくれる。でも弾が見づらくなった？

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

前作「Ⅲ」に比べると、容量が2倍になったぶん気合いを入れました。受賞できて苦労が報われたと思います。アーケードにも負けないグラフィックは必見ですヨ！

2位 ランドストーカー



立体的な斜め見下ろし型の視点が、プレイ感覚とあいまって新鮮に映ったみたい

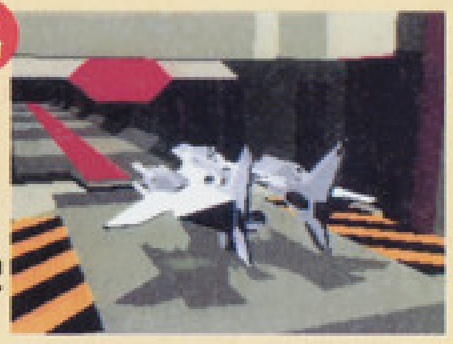
3位 スーパーファンタジーゾーン



メガドラの本体性能からは想像もできないパステルカラーのグラフィックは業務用なみ！

順位	得票	作品名	メーカー名
1	581	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
2	564	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ
3	398	スーパーファンタジーゾーン	サン電子
4	336	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
5	273	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
6	249	シャイニング・フォース 神々の遺産	セガ
7	128	まじかる☆タルるートくん	セガ
8	121	アイラブ ドナルドダック	セガ
9	112	サンダーストームFX	ウルフ・チーム
10	99	鋼鉄帝国	ホット・ビィ

編 チェック'92



4年目のノウハウ

さんざん「色数が少ない」と文句を言われてきたメガドラだが、ハードも4年目となるとそんな欠点は技術力でカバーされつつあるようだ。最近の名作群を見れば、ス一○ァミがどうとか比較する必要もないはず。今年はもっとスゴイ映像に会えそう？

最優秀パッケージ賞

名作だってパッケージがいいかげんだと魅力も半減。やっぱ凝ってくれなくちゃ。

1位 シャイニング・フォース



黒地にシャイニング・フォースのロゴとキャラクターが映えるパッケージがカッコイイのだ。でもアンリの顔は怖かったりする(笑)。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

ロゴがかっこいいでしょ？　メインイラストの渋めの色合いがいいですよね。お店では目立ちにくいかな、とも思ったのですが、みなさんの支持をいただいて大変嬉しいです。

2位 LUNAR THE SILVER STAR



薄いセピアカラーと2人の対比がハートウォーム。裏側のルーナは妙に大人っぽい

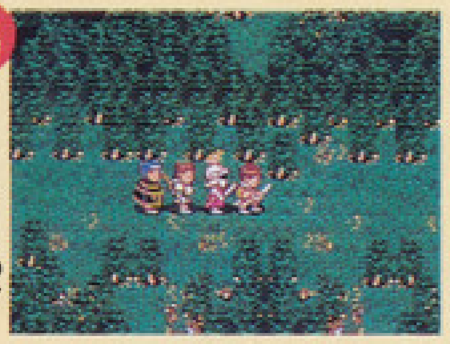
3位 ランドストーカー



これで3作目の玉木美孝氏のイラストもバッチリとキマってて買いやすいよね

順位	得票	作品名	メーカー名
1	510	シャイニング・フォース 神々の遺産	セガ
2	390	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ
3	344	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ
4	203	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ
5	195	アリシアドラグーン	ゲームアーツ
6	166	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ
7	120	THUNDER FORCE Ⅳ	テクノソフト
8	107	鋼鉄帝国	ホット・ビィ
9	91	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	セガ
10	78	ヴィクセン357	メサイヤ

編 チェック'92



だ○されたト○イジア

選外の15位に終わったのは残念だが、透明感のあるＣＧに身を包んだ「CRYING」のパッケージは、一度は見てほしい逸品だぞ。ちなみにあの「港のトレイジア」は「パッケージだけは良い」という意見とともに、8票ほど入っていたのだ……。

センセーショナルトピックス賞

明るいこと暗いこと、いろんな事件のあった1年間。最後はトピックスで締め！

1位 コナミ、メガドラに参入



噂だけはあったけど、ついにメガドラユーザー4年間の夢がかなったコナミ参入の報道。あとは今年に人気作の移植がほしいとこだね。

1位受賞作品制作スタッフ喜びのことば！

とても嬉しいです、ありがとうございました。みなさんの期待を裏切らないように頑張っていきます。これは愛じゃない？　うんきっとみんなの愛だよね。これからも応援よろしくお願いします。

2位 ワンダーメガ発売



唐突に発売された一体型機。値段は少々高めだけど、電源が1つなのはやっぱ便利。

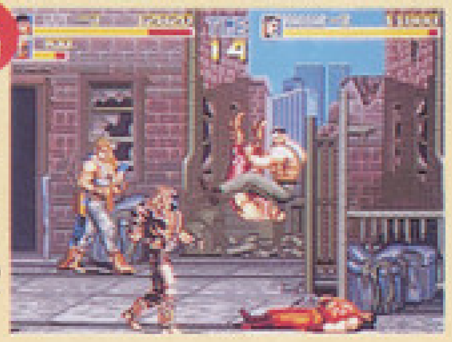
3位 6ボタンパッド発表



ついこのあいだ電撃的に発表された6ボタンパッド。ついにアレの移植決定か？

順位	得票	トピックス名
1	1112	コナミの参入
2	460	ワンダーメガ発売
3	215	ファイティングパッド6Bの発表
4	170	セガ・ファルコムがラインナップを発表
5	164	セガとコイル氏の特許問題、57億円で和解
6	124	「ファイナルファイト」の移植決定
7	74	LDゲームが家庭用ゲーム機で初めて移植される
8	53	「ファンタシースターⅣ」製作決定
9	41	EAビクター設立
10	40	「セガ・ゲーム図書館」の休館

編 チェック'92



今年はセガの時代到来だ？

去年末のMEGA-CDの発売に始まったセガとメガドラの新時代は、途中コイル問題やゲーム図書館休館など紆余曲折はあったが、ご覧のとおり明るい話題もつきない1年だった。飛躍への下ごしらえが終わったいま、今年は大飛躍の年になりそうだぞ！

特別乱入編

海外提携ゲーム誌による最優秀作品TOP10!

メガドライブ・アカデミー賞の最後は、特別オマケとして『ＢＥメガ』と提携関係にある海外５カ国の協力を得て、各雑誌で今年人気のあったメガドラソフトベスト10のデータをもらったのだ。

海外でのメガドラの活躍はめざましいと聞くけど、お国柄(くにがら)でけっこう売れセンが違ってて興味深いぞ。ちなみに台湾の「電視遊楽報導」のデータはタイトルが面白かったのでそのまま載せてみたぞ。日本語タイトルを隠して友達に当てさせてみてもいいんじゃない？

MEGA PLAY（アメリカ）



アメリカだけにやっぱりアクション系統のゲームが強いみたいだね。でもＰＳⅢは意外だね。

順位	ゲーム名
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
2	タズ マニア
3	トージャム&アール
4	ジョン・マッデン フットボール'93
5	ローリングサンダー2
6	ファンタシースターIII
7	カメレオンキッド
8	ザ・ドルフィン
9	NHLホッケー
10	スポーツトークベースボール

SEGA FORCE（イギリス）



ソニック２は納得できるけど、他は日本じゃ考えられない順位だ。全般的に映画ものが強そう。

順位	ゲーム名
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
2	デザートストライク
3	オリンピックゴールド
4	タズ マニア
5	ターミネーター
6	EAホッケー
7	エイリアン3
8	アイラブドナルドダック
9	ロード・ラッシュ
10	カメレオンキッド

MEGA force（フランス）



なんとソニック２は２日で100万本売ってしまったというフランスメガドライブ。まさに絶好調。

順位	ゲーム名
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
2	ランドストーカー
3	アイラブ ミッキー&ドナルド
4	THUNDER FORCE IV
5	チェルノブ
6	デザートストライク
7	エイリアン3
8	デビルクラッシュ
9	カメレオンキッド
10	アリシア ドラグーン

TILT CONSOLES（フランス）



左の「MEGA force」誌に比べてシューティングが強いね。「アンデッドライン」は意外？

順位	ゲーム名
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
2	デザートストライク
3	アイラブ ドナルドダック
4	アリシア ドラグーン
5	ランドストーカー
6	ツインクルテール
7	電忍アレスタ
8	THUNDER FORCE IV
9	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II
10	アンデッドライン

電視遊楽報導（台湾）



日本と似た市場人気動向の台湾。でも、日本語のRPGとか「スーパーリーグＣＤ」って大丈夫？

順位	ゲーム名
1	光明與黒暗続戦篇（シャイニング・フォース）
2	秘境魔寶（ランドストーカー）
3	音速小子2（ソニック・ザ・ヘッジホッグ2）
4	三國志III
5	閃電出撃IV（THUNDER FORCE IV）
6	宇宙奇兵（ヴィクセン357）
7	天下布武
8	銀河之星（LUNAR）
9	CD野球聯盟（スーパーリーグCD）
10	電忍銀河号（電忍アレスタ）

GAME CHAMP（韓国）



韓国はゲーム市場が小さくて１万本で超ヒットらしいけど、ソニック２は３万本いく予定とか。

順位	ゲーム名
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
2	THUNDER FORCE IV
3	シャイニング・フォース
4	ランドストーカー
5	LUNAR THE SILVER STAR
6	サンダーストームFX
7	ダイナブラザーズ
8	三國志III
9	修羅の門
10	ラングリッサー

来年も逢おうぜ!

※プレゼント当選者の発表は来月号でします。お楽しみに!!

というわけで、第４回メガドライブ・アカデミー賞もとりあえずこれで幕を閉じます。話題の大作たちが出そろった今回のアカデミー賞は、話題作も豊富でメガドラのさらなる飛躍(ひやく)への予感を感じとれたんじゃないかな。来年やるときもヨロシクね。

PUYO PUYO PRESS ぷよぷよ新聞











ムンムン なんなんだ!? ギーゴ!? レディス大会…!? こ、これは…♥ そういうことなんだ!?

ユーザー層拡大を目指すセガが、年末にウハウハなイベントを六本木GIGOで開催した。細川ふみえ、飯島愛の巨乳、美尻コンビもゲスト出演し、取材陣も驚喜乱舞!

業界人一部総立ち!! ぷよぷよレディス・カーニバル

主催:TV東京「ギルガメッシュ・ナイト」

関東地方の人はもうチェックずみかもしれないが、昨年12月17日に六本木GIGOにて、「ぷよぷよ」のゲーム大会が行われたんだ。しかし、これがタダのゲーム大会ではなく、TV東京「ギルガメッシュ・ナイト」主催のイベントだからたまらない。ギャルの色っぽい歓声で大いに盛り上がったぞ。



巨乳、美尻健在なり



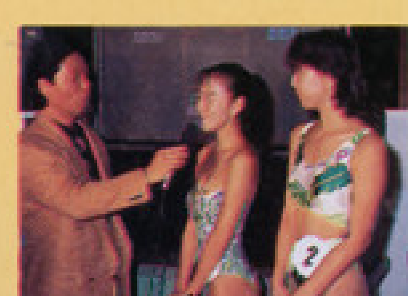
ゲストの細川ふみえ&飯島愛のギルガメコンビも「ぷよぷよ」を熱心にプレイしていた。



TVで応募したレディス・プレイヤーはイケイケ風、OL風、お嬢様風など、いろいろ参加。初めて遊ぶ人もいた。



トーナメントが熱い!!



水着審査♥



ミスは

ミスぷよぷよは、相沢紀美さん(21歳)。おなかがプヨプヨしてるとコメントして選ばれた。

ぷよずらんど by コンパイル



主催 ㈱セガ・エンタープライゼス/㈱コンパイル　協力 BEEP!メガドライブ編集部

全国ぷよぷよキング争奪戦 第1回〆切終了

いきなり30万点以上というキツイ最低条件を設定したためか、応募の出足が鈍いぞ! そこで救済措置として、15万点以上に条件を変更! もちろん上は何十万点でもOKだ。第2回、第3回とさらなる応募を求む!

第2回第3回も強豪募集中!

《応募要項》
使用モードは「ひとりでぷよぷよ」で、レベルはどれでもOK。自己記録が出たら、そのスコア、消したぷよ数がわかるように写真かビデオに撮り、自分の住所、氏名、年齢、職業、電話番号と、簡単なコメントを添えて右下の住所まで郵送してください。

《応募期間》
【第2回ぷよぷよマスター決定戦】
1993年1月8日～1993年2月7日まで
【第3回ぷよぷよマスター決定戦】
1993年2月8日～1993年3月7日まで

以上の3回の戦いのなかで最もスコアのいい人が、栄光のぷよぷよキングに!

《賞品》

通算トップスコア	☆ぷよぷよキング MEGA-CD	1名
月刊トップスコア	☆ぷよぷよマスター GG+ぷよぷよ(GG)	3名(毎月1名)
	☆上級ぷよぷよプレイヤー MD、CDお好みソフト	15名(毎月5名)
	☆中級ぷよぷよプレイヤー コンパイルオリジナルテレカ(3枚セット)	30名(毎月10名)
	☆初級ぷよぷよプレイヤー コンパイルオリジナルテレカ(1枚)	90名(毎月30名)

※ぷよぷよマスターとぷよぷよキングには、認定証を発行!
*なお、ぷよぷよマスターになった人は、さらに上級、中級、初級プレイヤーとなることはできません。

《宛先》
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク㈱ BEEPメガドライブ編集部ぷよぷよキング係
*住所などの記入もれがある場合は、選考対象外となりますので注意してください。

LANDSTALKER
発売記念座談会
DDS520の未来は輝いている!!



メガドライブでは初めての16メガソフト「ランドストーカー」が発売されてから２カ月ちょっとが経過した。クライマックスの人たちの近況は？

面白かったけど まだまだ足りないことも

――「ランドストーカー」は、３Ｄを意識した新しいシステムのゲームだったと思いますが、作り終えた感想を。

内藤　面白かったですよ（笑）。一部には難しいという意見もあるようですが、それはオジさんじゃないですかね。初めのうちは慣れるまで大変ですが、やって慣れるとそうでもないっていう意見も結構あったんで、ちょっと安心してます。あとやっぱりプレイしていくと、その本人がどんどんうまくなっていくという感じで、ＲＰＧでよくあるキャラクターが経験を積んで強くなるんじゃなくて、やってる本人そのものが経験を積んでうまくなっていく。そのへんが面白いＲＰＧだったんじゃないかな。

大堀　楽しく仕事に参加させていただきました。ただそれだけ（笑）。

吉田　やっぱりＤＤＳの仕様が決まってからグラフィックを描き始め、システムが決まってから出たアイデアがありまして……。それがアイデアだけで終ったものもあったんですよ。で、やりながら非常に「あっ、こういうこともできる。ああいうこともできる」っていうのが後半苦しい中で湧いてきた。それを次回でどうにか形にしたいです。



宮崎　僕もやり残したことがある。ちょっとしたことでもやれることはいっぱいあると思うんです。いろいろできるシステムですから。

西垣　空間把握の問題ですね。影をつければいいという話もありましたが、技術的なとこではなく、分からせてあげる何かを考えたい。

武内　僕は音楽ですから、ゲームが２Ｄから３Ｄになってもあんまり関係ないんですけど（笑）。普通にユーザーとして遊んでみて、凄く面白かったなあ、よかったな、そういう気がしてます。曲も結構気に入っていますし。

滝本　最初は始めたときに、いままでの代表的な作品のノウハウがあんまり通じてないんですよね。終わってみて、理解すれば次に同じシステム使うときかなり予測がつくと思うんですよ。今度は枝葉的な部分も派手にしたいですね。

玉木　今回、あんまり参加できなかったので、今度やるときがあればちゃんとじっくり時間をかけてやりたいと思います。あと、次はキャラのことを先に全部決めちゃってからのほうがいいかな……。ロリア姫だとか、ゼッドとか結構きてましたから（笑）。

折茂　苦労は絶えなかったですよ。16メガもあっていっぱいあるなあと思ってたけど、結局全然足りないですから、最後は、このキャラを消してこいつを入れるといった人身売買みたいになっちゃって、いろいろ犠牲にしてしまいました。

――全部入れたら容量は？

滝本　プログラムで２メガ以上ね。

吉田「シャイニング・フォース」で圧縮前は30メガぐらいだけど、今回はマップなんか凄いから（笑）。

内藤　圧縮効率がいいから密度的にもフォースを上回ってるね。



オープニングにもこれだけの労力が注ぎ込まれている。こうなってしまうと生半可な気持ちでゲームをするのは失礼にあたる。感謝しながらライルを操作しよう。

試行錯誤の末にやっと構築されたＤＤＳ520だが、それだけに反響も大きかった。ゲームが発売されてからさらに評価されていた。このシステムで他のゲームが発売されるの？

出席してくれた人々

内藤　寛
総監督



作業は結構面白かったですよ。また今度も立体をやりたいですね。

折茂賢司
進行、マップ担当



雑誌の人が紹介ページを組みやすいゲームを作るってのもいいですよね。

西垣伸哉
シナリオ担当



今度は扱いやすいコントロールパッドつきでゲームを出してみたい。

吉田英博
グラフィック担当



凄い見せ方ができるシステムなので その可能性を追及したいですね。

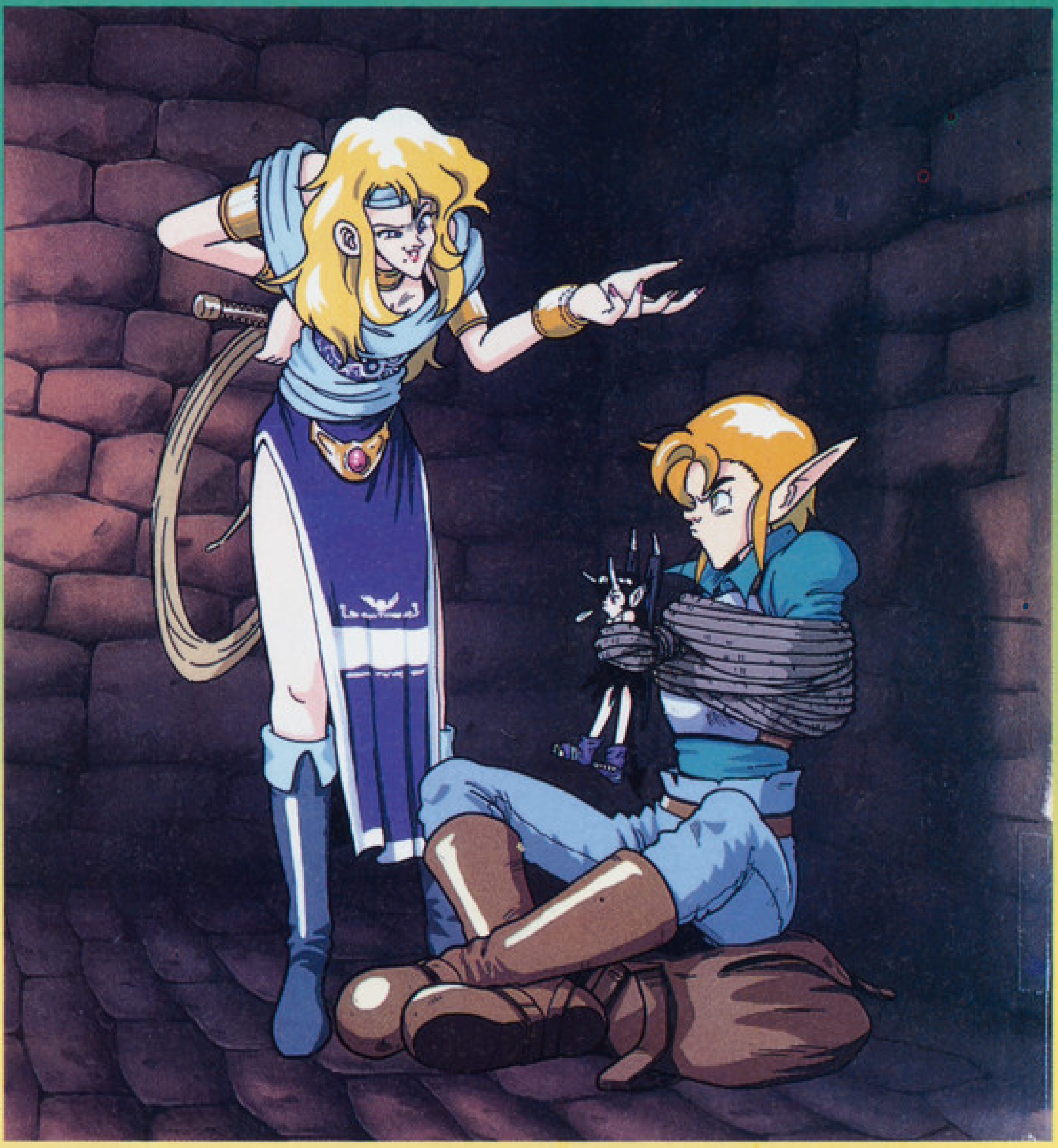
やっぱり新システム構築は並じゃない

——ユーザーのほうも今後、さらにもっと凄いものを見たいと思っているし、そのへんの次回作へのプレッシャーはどうですか？

内藤　今回のように新しいシステムだと、作っているこちらにもわからない状況があるんですね。実際に一般の大勢の人にやってもらってみて、〝いい〟っていう人間もいれば〝悪い〟っていう人間もいるし、そのなかから、何が悪いのかとか何を望んでいるかっていうことをフィードバックして次につながるわけなので、そういう意味では、今回はいろいろな勉強の第一歩だったと。

折茂　ただ今回はツールにしても、監督の内藤社長がいろいろ想定したものを、滝本君とドラクエ時代からのコンビで動くようにしていき、それを使って大堀君が一個、一個、手作り職人のようにオブジェを置いていった。これは結構画期的だと思うんです。大堀君は特に本職のプログラマーというわけではないんですけれども実際に微調整まで含めてコンマ何秒のタイムトラップとか、動きが作れるんです。紙の上で指定できるレベルじゃないんですよね。それが結果的に難しいという人もいるけど絶妙なバランスでできた原因ですね。

内藤　３Ｄにかぎらず新しいシステムの環境作りっていうのは、最初の一歩っていうのは手探りだし、大変だからどこの会社もあまりやりたくないでしょうね（笑）。



次回作はどうなる？春に発表、年末発売か!!

——ところで次回作発表の話は？

内藤　次回作はパチンコのソフトを作ろうかな（笑）。パチンコの液晶の部分にちょっと魅力を感じているんですよ、最近。

——ほんとうですか（笑）。ＤＤＳを使う可能性は？

内藤　可能性は十分あるでしょう。ＤＤＳ1024になるか、何になるか……。

吉田　やめてくださいよ（笑）。

西垣　全部、小部屋にしましょうか。これ、小部屋システム。

大堀　それ中身考えるの大変だよ。

折茂　他の会社だったらともかくクライマックスで同じネタを二度やると、みんなに怒られるなあって感じもんだから、ＤＤＳ520を使っても「ランドストーカー」でやった手は使えないとなると……。

——単なる続編を作りたくないと。

内藤　そうですね。ただ、「ランドストーカー２」を作れっていう意見があるんで……。いつかは作りたいなと思っています。

——「シャイダク２」より？

内藤　それもいいかも知れない。意表をついて（笑）。とにかく今は何も決まってないですね。当分は地下に潜って、出てこない。生き埋めっていう感じで……。

——次回作の発表はいつ？

内藤　いつもうちのペースですからね。春とかじゃないかな。そして年末か来年の春にでも発売できるといいですね。



大堀康祐
バランス調整担当



終わったら、もうゲーム三昧。次のことなんて考えられないっす（笑）。

武内基朗
音楽担当



曲については満足してます。発売されているＣＤ聞いてください（笑）。

玉木美孝
キャラデザイン担当



諸般の事情で最初から参加できなかったので、今度は最初からやりたい。

滝本真澄
ツール担当



同じシステムでやるなら、もう少し呪文効果なども３Ｄっぽくしたい。

宮崎龍四郎
グラフィック担当



次回作ではどんどん新しいアイデアを加えたいと思っています。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

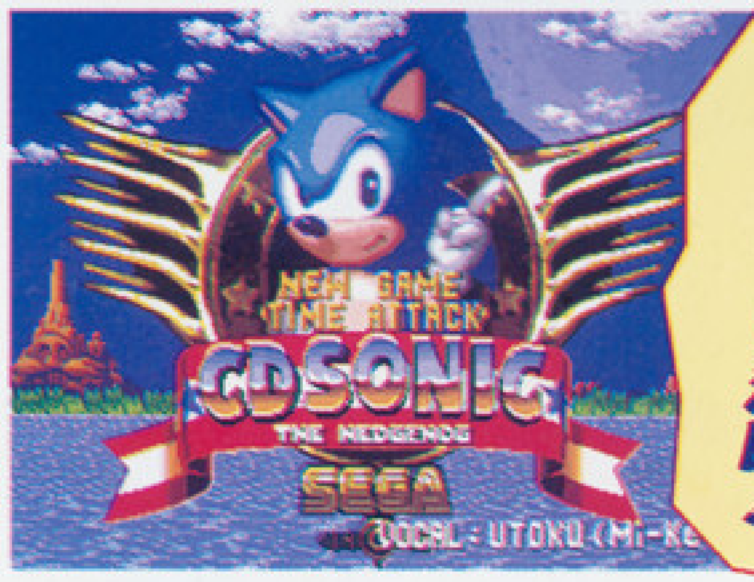
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ

サンバのリズムとアニメがステキ!

セガ/3月発売予定/価格未定/ACT/CD-ROM

完成度ゲージ 20% 1人プレイのみ

ソニック2の大ヒットを受けて登場するCDソニック。原点にもどりつつ、CDならではの演出がアチコチに見られるぞ



このテカリに注目!



面の雰囲気はソニックⅠって感じ。でもグラフィックは段違い!

クルクル回るソニック。CD版はどんな仕掛けがあるんだろうか?

昨年末の一大イベント「遊星セガワールド」で、ユーザーの前に初お目見えしたCDソニック。もちろん反響は大きく、とくにアニメーションの評判は上々といったところ。そこで今月は、イベントに参加できなかった人たちのために、CDソニックの現在完成しているところまでをあますことなく紹介しようと思う。主題歌はMi-keのリズミカルな音楽だ。そのへんもイメージして見てもらえれば、より楽しさが伝わるんじゃないかな。

CDソニック怪情報



当編集部は、CDソニックにタイムワープのようなものがあるとの怪情報をキャッチした。これはある特定の場所を最高速で通ると、同じゾーンの過去や未来にワープするというものらしい。上の写真は貴重な証拠写真である。はたして本当なのか……!!

遊星セガワールド非来場者に捧ぐ……



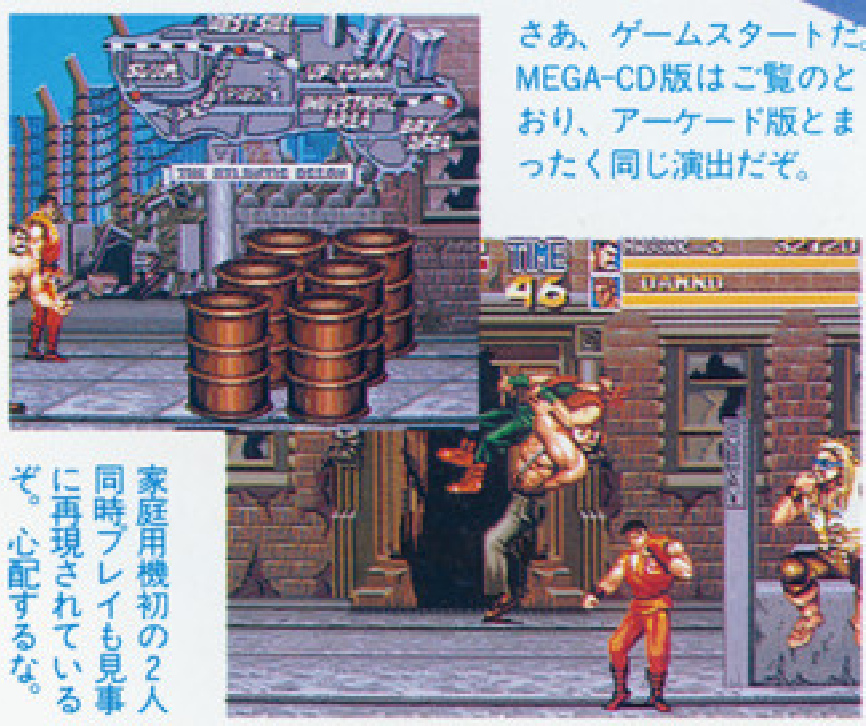
ファイナルファイトCD
遊星バージョンで徹底チェック!!

セガ／２月26日発売予定／価格未定／ＡＣＴ／CD-ROM

完成度ゲージ 70％ 2人同時プレイあり

遊星セガワールドでは、ついに動いている「ファイナルファイトＣＤ」が登場。今月は遊星バージョンで徹底検証してみるぞ。

徹底検証!! MEGA-CD版ファイナルファイトCD!!



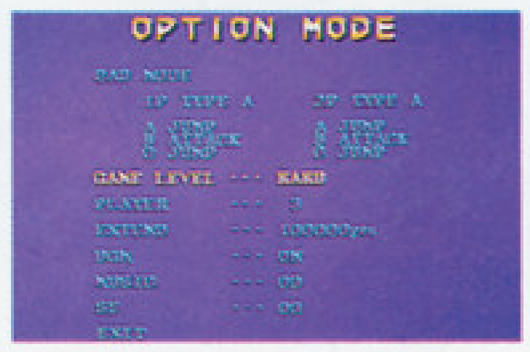
さあ、ゲームスタートだ。MEGA-CD版はご覧のとおり、アーケード版とまったく同じ演出だぞ。

家庭用機初の２人同時プレイも見事に再現されているぞ。心配するな。

タイトル発表以来、長らくメガドラユーザーを待たせていた「ファイナルファイトＣＤ」だが、12月６日の遊星セガワールドでは、ついに動いている画面が見れたのだ。当日展示されたサンプルには、オープニングデモもちゃんと入ってプレイもできたので、モニターの前にはかなり人だかりができていたぞ。

ちなみに今回のサンプルは２面までしか入っておらず、アクション部分も調整中という状態だ。またウワサのタイムトライアル対戦モードや効果音もまだ入ってはいない。

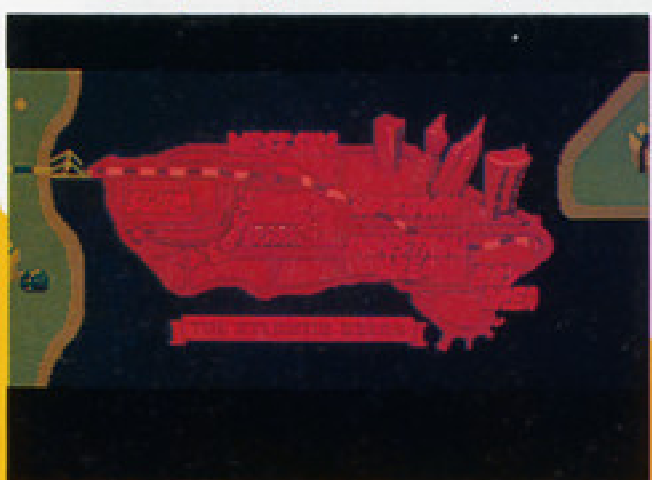
というわけで、とりあえず今回は現在の遊星版サンプルを徹底的に検証し、「ファイナルファイトＣＤ」の全貌と、デキぐあいのほどに迫ってみることにしたぞ。



これが初公開「ファイナルファイトＣＤ」のオプション画面だ（だからどーしたなんて言わないでね）。当然のことながら、細かい設定もできるから安心だぞ。

検証1 しゃべるぜっ!! オープニング！

マッドギアの面々は描きおろしだ！





おおっロス暴動か？



俺がマイク・ハガーだ!!



完全再現ダイナマイツ！



ゆ、許さん！



拙者も助太刀いたす



待ってろジェシカ!!



まずは、「ファイナルファイト」でおなじみのオープニングデモのデキについて検証してみることにするぞ。先月でも１点だけ写真を載せてたように、「ファイナルファイトＣＤ」のオープニングデモには、描きおろしの新ビジュアルが加えられているのだが、なんと今回は声優さんの声まで入っているのだ。また、忠実な移植がウリのMEGA-CD版だけあって、ジェシカの艶姿だってバッチリ再現されてるぞ（喜べ諸君！ うひょ）。

※画面は開発中のものなので、今後変更されることもあります。

検証2 これがMEGA-CD版の見どころだ!!

ステージ間のデモがある！

アーケード版にあったステージ間のデモシーンも、このMEGA-CD版ではかぎりなく近い状態で再現されている。ステージ１の最初で、ドラム缶を蹴り飛ばすシーンや地下室の扉をブチ破るシーンなど、ちゃんとつながりがわかるようになっているのだ。こういった細かい演出の再現もファンには嬉しい要素だ。

今回の遊星バージョンは、まだまだできてない部分も多い状態ではあるが、完成版でどこまで再現されているか今から楽しみだぜ。



ゲームスタート直後、並べられたドラム缶を必殺技でブチ壊すシーンもキチンと再現されているのだ。でやあ〜。



地下室のドアをパンチで開ける。力強い演出だ。これもアーケード版と同じだぞ。こういった演出もないよりあったほうがいいもんね。



階段もちゃんと上ってくる。この不自然な歩き方もアーケードと同じだ。

敵が4人出現！

画面内に出てくる敵も、MEGA-CD版では公約どおり最大４人まで画面上に登場するのだ。もちろん、途中参加で２人プレイになってもちゃんと４人出たままだし、アンドレなんかのデカキャラがいたって大丈夫だぞ。



２人プレイで遊んでも、出てくる敵キャラの数は変わらないぞ。ちなみにＳＦＣ版は最大３人までしか敵が出なかった。

検証3 ここも再現されてるぜ!!

2P同時だぜ

MEGA-CD版の最大の特徴は、やっぱり主人公キャラ３人がちゃんと選べることと２人同時プレイができることだろう。ＳＦＣ版は２人しか入ってなかったうえに１人でしか遊べなかったことを考えると、数倍嬉しいよね。



MEGA-CD版で初めてできるようになった2P同時プレイ。しかも主人公3人すべてが入っている。ファンでなくとも嬉しいかぎりだ。



ハガー市長とガイのコンビや、コーディーとガイのコンビなど自由自在だ。仲間に当たり判定があるのも、アーケード版と同じだ。

数々の必殺技も

主人公たちの必殺技も、もちろんキチンと再現されている。ハガーのスクリューラリアットやガイの三角跳び蹴りもバッチリだぞ。

使えば体力は減ってしまうけど、２人でガンガン使えば爽快なこと間違いなしだぜ！



必殺技もキチンとできるようになっている。これはハガーの必殺技とガイの必殺技だ。２人でくるくる回りまくれ。



必殺技とは違うけど、ガイの三角跳び蹴りもちゃんとある。壁にはりついたときのグラフィックも完璧に再現されているぞ。

グラフィックも再現

細かい指摘になるけど、細かいグラフィックも再現されてるのだ。たとえばＳＦＣ版は原子力マークのヤツだけだったザコがMEGA-CD版には龍のマークのヤツも入っている。ここまでやってこそ完全版といえるのだ。

三日月顔のコーディー



ジャブを出しているコーディーはアーケード版同様、三日月顔になるのだ(笑)。それにしてもなんか変な顔だよな。

足の短いコーディー



コーディーの足の短さもアーケード版そのまんま。ドラゴン刺繍のザコもこのとおりちゃんと再現されてる。

らんま1/2 ～白蘭愛歌～

メサイヤのMEGA-CD第1弾

メサイヤ／4月発売予定／価格未定／ADV／CD－ROM

完成度ゲージ	70%	1人プレイのみ

途切れることのないアニメーションと音楽。ＰＣエンジン版以上のデジタルコミックが、ついにMEGA-CDに！

オリジナルストーリーでらんまがCDに！

「ヴィクセン357」以降、しばらく音沙汰のなかったメサイヤの最新作が発表された。ＰＣエンジンでも反響を呼んだ「らんま1/2」が、MEGA-CDオリジナルストーリー、しかも動画枚数も倍となって発売となるのだ。サスペンスタッチで描かれる今度の「らんま1/2」は、デジタルコミック的ＡＤＶだ。自然にのめり込めるシナリオとアニメーションに驚け！



迫力のシネスコサイズ

より動きがよく、迫力のある画面を演出するために、このゲームでは左右を目一杯使ったシネマスコープサイズを採用している。これにより、劇場アニメ映画を見ているかのような感覚を得ることができるんだ。デジタルコミックという分野を知りつくした配慮だね。



普通はこんな感じだけど…



これがシネスコ!!

動く動くアニメーション

このゲーム最大の特徴は、ＰＣエンジン版の約２倍の動画を使ったアニメーションだ。全編が途切れることなく動き、しかもパターンも豊富で飽きることはないのだ。









ダイナミックに炊飯器を投げるあかねちゃん

こんな感じの動画だってお茶のこサイサイ。非常になめらかな動きをするんだ。

見る要素を最大限に強化

ADVといっても、迷ったりすることは絶対にない。ビデオを見るような感覚でスムーズにシナリオを楽しめるわけだ。



たまにはコマンドが出るが、手間はかからない。

ちょっとHな場面も……

ファンにはたまらない、ちょっとHな場面もあるぞ。魅力的なキャラが多いだけにちょっと、ドキドキしちゃう！



露天風呂に入る乱馬、あかね、シャンプー。

らんま1/2の人気キャラ 多数出演



天道あかね
乱馬と玄馬が居候する天道家の三女。乱馬とは親どうしが勝手に決めた許婚の仲だが……。



早乙女乱馬
無差別格闘早乙女流の武闘家。中国の呪泉郷に落ち、水をかぶると女の子に変身してしまうという、困ったクセを(?)をもつ。



天道なびき
天道家の次女。今回の事件では重要な人物。



天道早雲
あかねやなびきの父。かなりアバウトな性格。



右京
乱馬の許婚の１人。乱馬に耳寄り情報を伝えにきた。



玄馬
乱馬の父。水をかぶるとパンダに変身。行方不明。



シャンプー
乱馬を追ってきた中国の娘。乱馬と行動をともにする。



ムース
シャンプーを追ってきた武闘家。行方不明になる。



九能帯刀



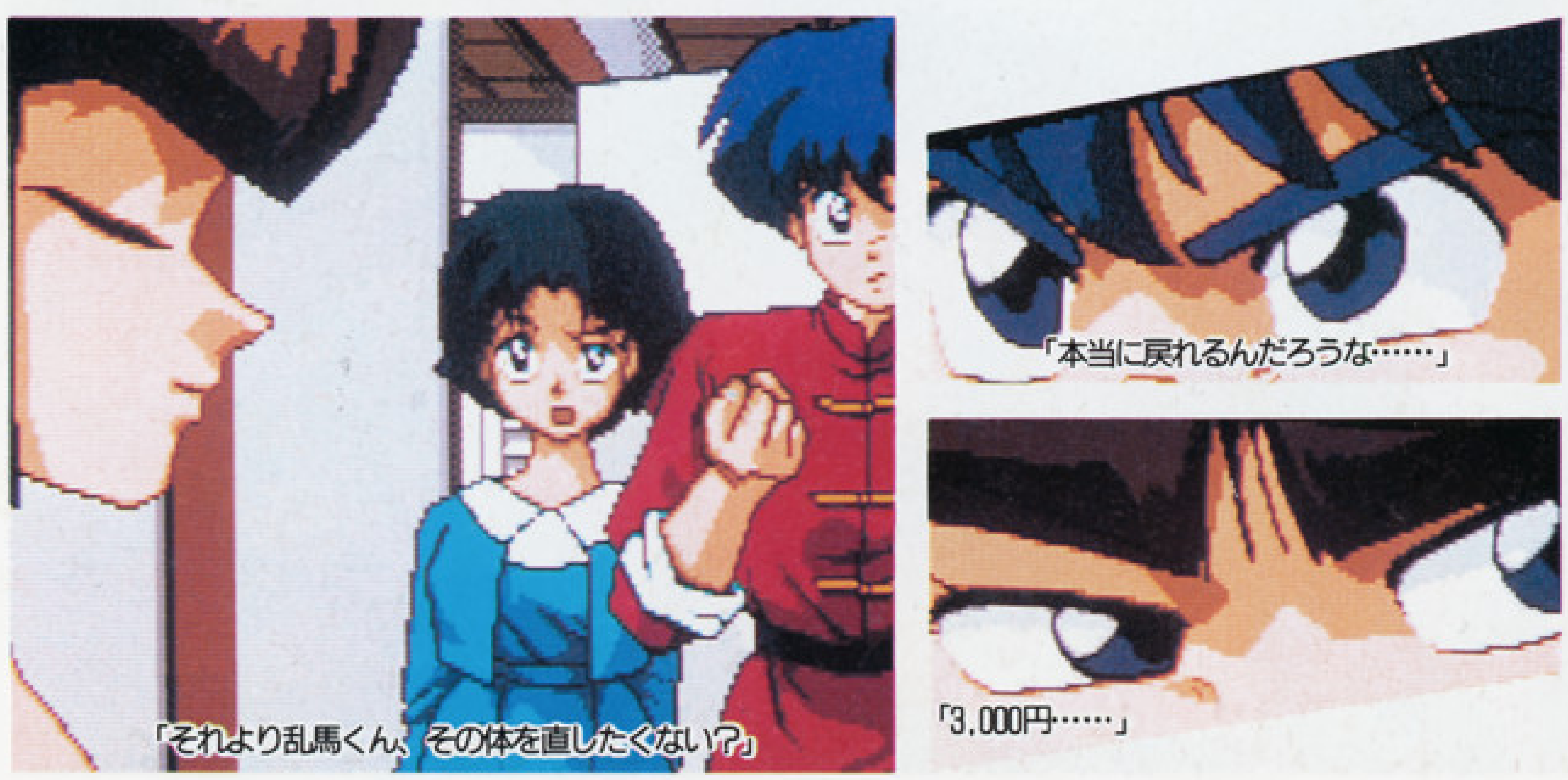
ババア



良牙
乱馬のライバル。冒頭で何者かに連れ去られる。

謎の刺客に襲われる良牙、ムース、玄馬……次の候補とは!?





何者かによって襲(おそ)われ行方不明になった良牙、ムース、玄馬。ある土曜日の午後、何も知らない乱馬とあかねが帰宅すると、あかねの父は、デートセンターに予約したからデートをしろという。九能が出てきたり、思わぬことを口走ったりであかねとケンカした乱馬は、とりあえずあやまりに行く。しかし、いざあやまろうとすると、またケンカしてしまう2人であった。それを止めたのが姉のなびき。彼女は乱馬の体が元に戻るための方法を知っていて、その情報を3,000円で売ろうとする。さっきケンカしていたことも忘れ、乱馬はあかねに3,000円を借(か)りて、なびきの部屋へ向かうが、なびきはもう出かけた後だった。

乱馬を待つ豪邸の主・南条ありさ。サスペンスタッチで急転開!!





天道家の門の前には右京がいた。彼女は乱馬に、なびきと同じ情報を知らせにきたのだ。まんまとジャマなあかねを置き去りにし、乱馬と研究所へ向かうが、シャンプーにかぎつけられ、3人で行動することになった。呪泉郷の研究所とは、南条という表札のかかった巨大な建物だ。研究所の所長・二重格人に案内された広間に待っていたのは、謎の少女・南条ありさ。ありさは乱馬を待っていたようだ。右京とシャンプーは落し穴に落とされ、乱馬は気絶させられる。そこに駆け寄ってきたのは……！

以下次号に続く……か!?

ニンジャウォーリアーズ
これのためにMEGA-CDを買え！

タイトー／2月26日発売／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 90%　2人同時プレイあり

画面の比率こそ違えど、移植度の高い「ニンジャ」。データ読み込みも各面が終わるときだけなので、とってもスムーズ。

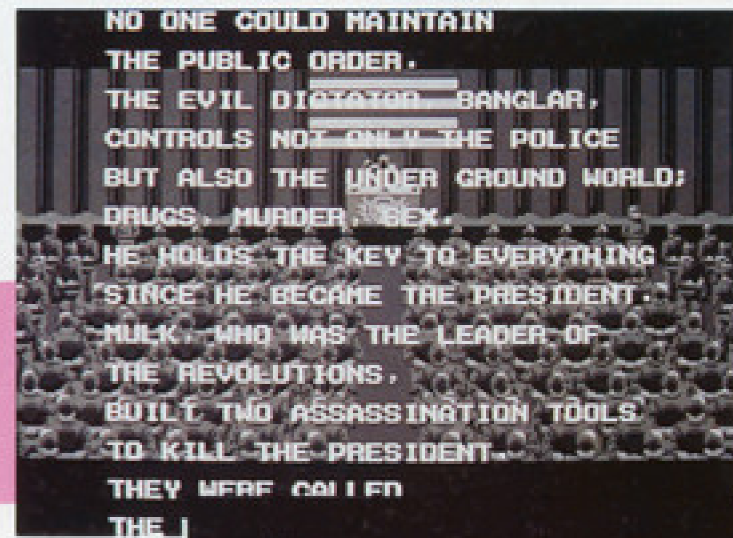
生まれ変わったタイトーの傑作アクションを見よ！

お待たせ！（なんか先月と同じ出だしだな）今回はとうとう「ニンジャ」のサンプルバージョンが編集部に届いたので、さっそく紹介していくぞ。現在のところ、約90%ほどのデキだが、ゲーム自体はほぼ完成しており、あとはキャラクターの動きや難易度などの微妙な調整を残すのみとなっている。さて、アーケード版のファンがもっとも気にしているであろう移植度についてだが、心配はほとんど無用だと言っておこう。

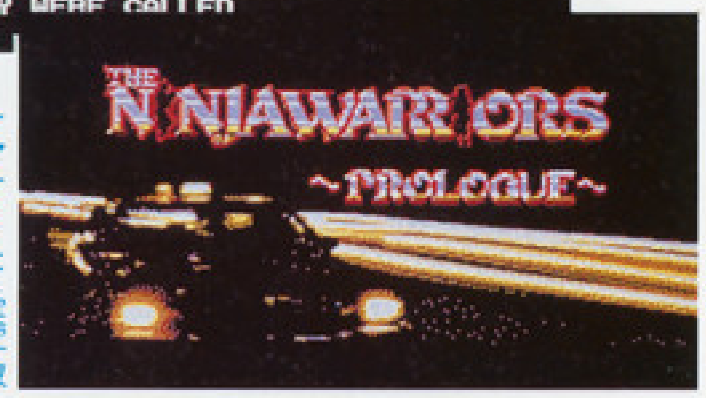
なにしろ今回の移植にはアーケード版のスタッフも協力しているそうだからね。

2人同時プレイや敵キャラ全部の再現は当然のこと、音声や効果音などの細かい部分の再現のほか、豪華なおまけがついていることも見逃せないぞ。

まずその1つは、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が新たにアレンジしたBGM（なんとエンディングのBGMまでもアレンジ版がある）がゲーム中に流れること。もちろん、オリジナルのBGMも収録されているから心配はないぞ。また先月号では謎となっていた特別なモードも判明した。くわしくは下の写真を見ていただきたい。



このデモのメッセージが、肉声で読み上げられるようになった。さすがCDソフト。



オマケとして実写取り込みのプロローグもついている。粋だねえ。

しかも、アーケード版では語られることのなかった「ニンジャウォーリアーズ」の前史つき！

MEGA-CD版だけのオリジナルモード。それは、独裁者バングラーを暗殺するために送り出された2体のロボット「AT-BU10」が、いかなる背景のもとに誕生したかを語ってくれるデモなのだ！

じつは、このバックストーリーは、アーケード版「ニンジャ～」では容量の都合でカットされたものなのだが、今回の移植にあたって復活することとなったのだ。全編をとおして、デジタイズされた映像（動画じゃないよ、念のため）と、英語の音声でつづられるシブいデモは、まさにファンのための嬉しいオマケといえるだろう。

ところで、写真を見て気づいた人もいると思うけど、このデモではタイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」のメンバーが総出演していたりする。ストーリー後半では、彼らのライブも見られて豪華だぞ。

独裁政治をつぶす策は3つ。しかし…







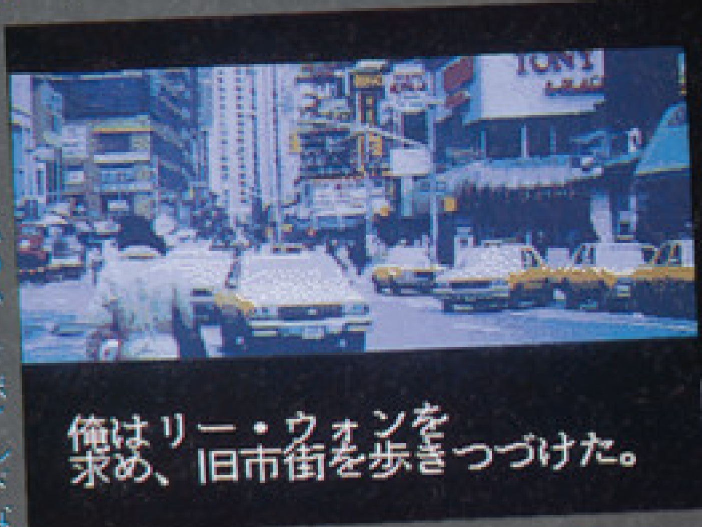
バングラー打倒の案が3つ用意された。そのなかには……。

3つのうちどの案に決定したかを聞くため、諜報員を探すことに。



ZTTの意味とは？

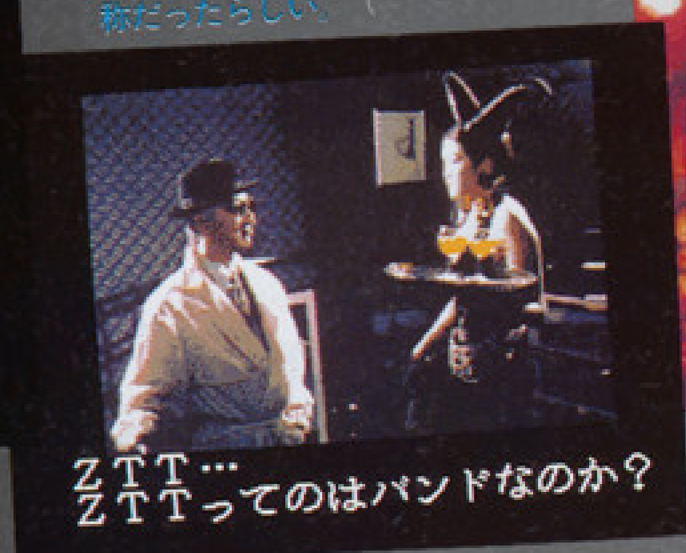
ここから一人称のハードボイルドなナレーションになるぞ。



やっと見つけた諜報員は、すでに殺害されていた。しかし、現場には謎の血文字が残されていた。



ふと立ち寄ったバーに、謎の文字の手掛りが。どうやらバンドの名称だったらしい。





このバンドは!?

ちょっと早いけど操作方法を軽〜く解説

ここのページを熱心に読んでいる人には必要ないかもしれないけど、アーケード版「ニンジャウォーリアーズ」をプレイしたことのない読者のために、基本的なアクションについて触れておこう。このゲームで使用するボタンは、苦無(くない)および手裏剣の2種類。方向ボタンでは、ジャンプやしゃがみ歩きなどの移動関係をすべてまかなうことになるぞ。

苦無(くない)



これが通常の攻撃。苦無ボタンを連打すると両手で交互に斬りつける。

手裏剣



数に限りがあるが、手裏剣ボタンで飛び道具を使える。威力は苦無のちょうど半分。

回転ジャンプ



苦無ボタンを押した状態でななめにジャンプ。回転中はどんな攻撃でもかわせるぞ。

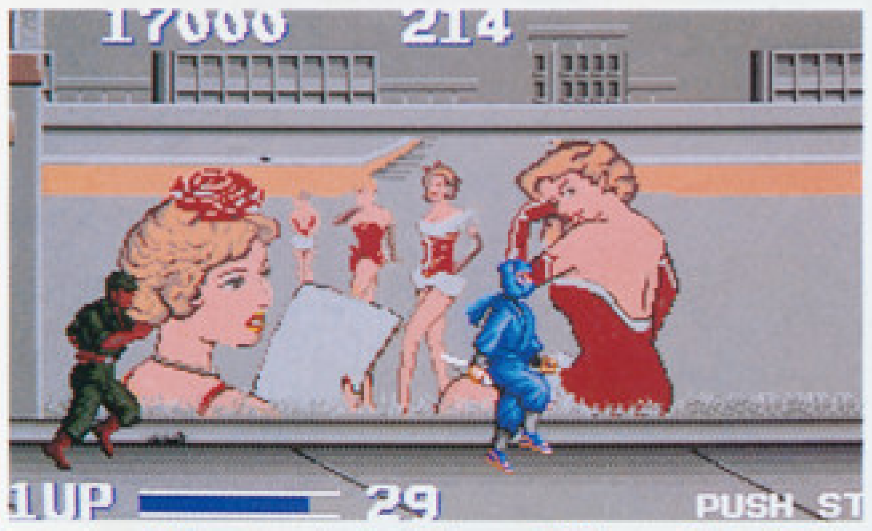
防御



苦無ボタンを押したままにすると、防御のかまえをする。銃弾やナイフを弾くのだ。

ROUND1

この背景の懐かしきことよ



アーケード版のファンには感動ものの背景。こうした部分もちゃんと再現されている。



物陰からセコセコ撃ってくるスナイパー。手裏剣でシュシュッと倒そう。



2人同時プレイだと敵の数が多くなるが、攻略を考えるとやっぱり楽である。

ボスは長剣を振るくノ一



苦無とは比較にならない長いリーチがうらやましい女忍者だ。

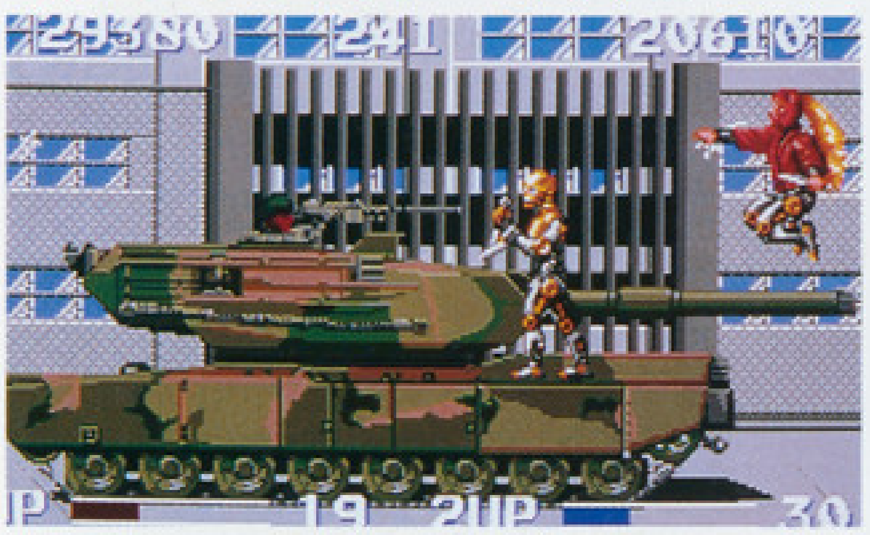
不利になると逃げるヤツ



ダメージを与えるとドロンと煙幕で退散。捨てゼリフが粋だぜ。

ROUND2

ヤケクソにでかい戦車！



家庭用ゲーム機で初めて再現された戦車。登場中は画面がスクロールしないのが残念だが、文句なしに大迫力だ。

チロチロ焼かれて服がボロボロ

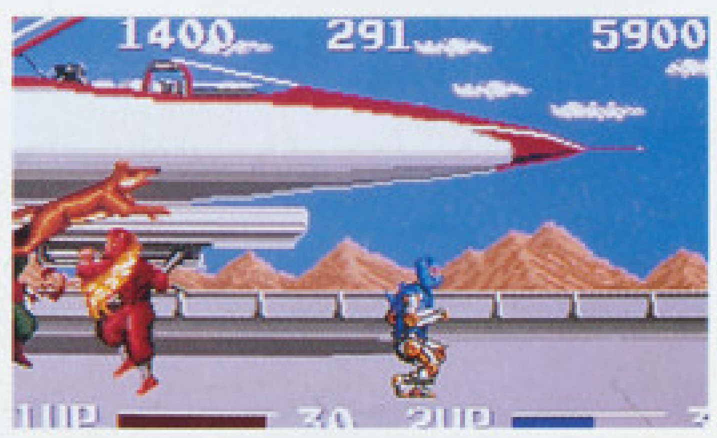


火炎忍者の炎で表皮を焼かれてしまった。本体が出るとなんか恐ろしい。

あわれな忍犬



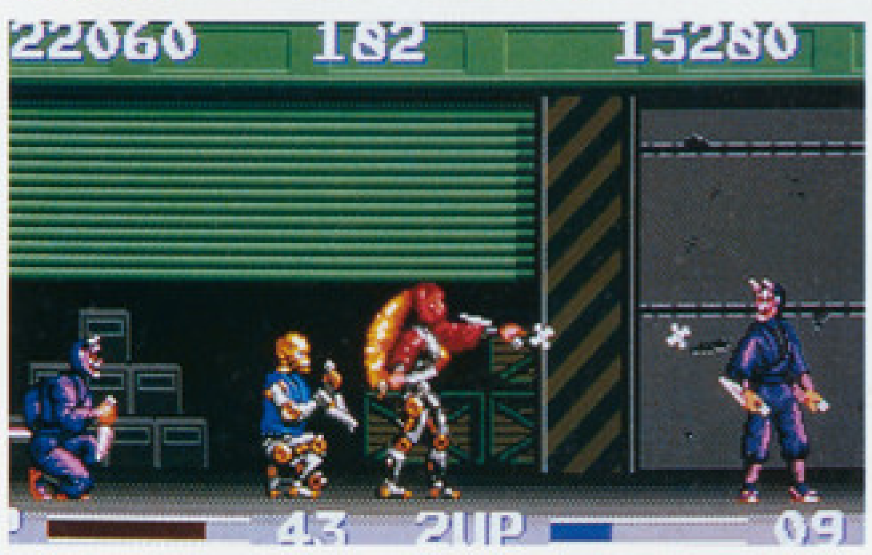
仮にも忍犬のくせに、ミョーに弱いヤツ。鳴き声がかわいいからポチと呼んでやろう。



画面におさまりきらない航空機だ。ここではエンジン音が響きわたるぞ。

ROUND3

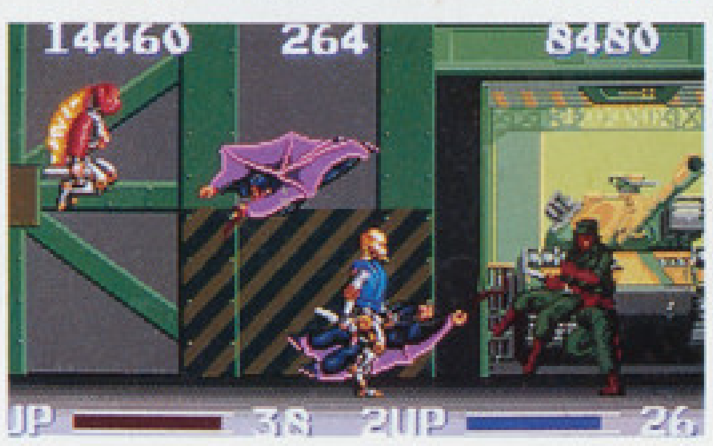
強敵！ シャドーマン！



こちらの動きをまねるシャドーマンは初心者殺しの強さ。般若の面はこけおどしじゃない。



ときには階段によって道が分岐する場所もある。どちらのルートを行こうか?



ただ飛んできてUターンするだけのムササビ。こいつを倒せば手裏剣が補給できる。

アイアンアームの鉄球のまえにはただひたすら防御あるのみ



ラウンド3の最後を守っているのはアイアンアームだ。鉄球は防御できるが、後方に弾かれてしまうぞ。

聖魔伝説3×3EYES

グラフィックシーン大量投入!

セガ/3月26日発売予定/価格未定/RPG/CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

発売日も決まり、開発も着々進行。今月は、オープニングビジュアルと香港マップで読者諸君の購買意欲をかきたててみよう。

遊星セガワールドで「3×3」コーナー大盛況!

本誌30ページでレポートしたように、昨年12月の第一日曜日に国技館でセガのビッグイベントが行なわれた。そこにはMD関係の最新ソフトが出展され、1万人を超える入場者が来場したわけだが、そのなかでもっとも注目を浴び、熱気あふれるアトラクションをやっていたのが「3×3EYES」コーナーなんだ。なぜかといえば、ゲームの期待感もさることながら、パイ役で声の出演をする林原めぐみさんがゲストに来たから。あまりの人数に残念ながらサイン会は中止されたものの、「3×3EYES」や林原さんのパーソナルクイズでごらんのような盛り上りを見せていた。今月の記事は、このイベントバージョンの紹介で進めていこうと思う。これを見ると、さらに発売が待ちどおしくなってしまうかもしれないね。

林原めぐみ(パイ役)



イベント当日はちょっとセクシーなボディコンに身を包み、観衆を魅了した林原さん。最近はUFOキャッチャーに凝っているそうで、とくに自分が演じたキャラクターを集めているとか。









オープニング完成! プレストーリーもバッチリさ



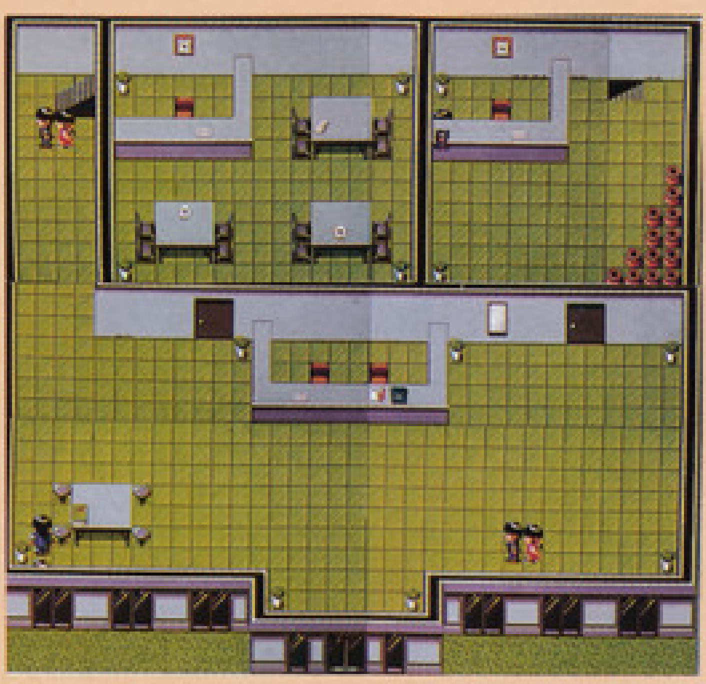
パイの力で残虐な鬼眼王シヴァは倒されたかに見えたが……

香港商店街ガイド

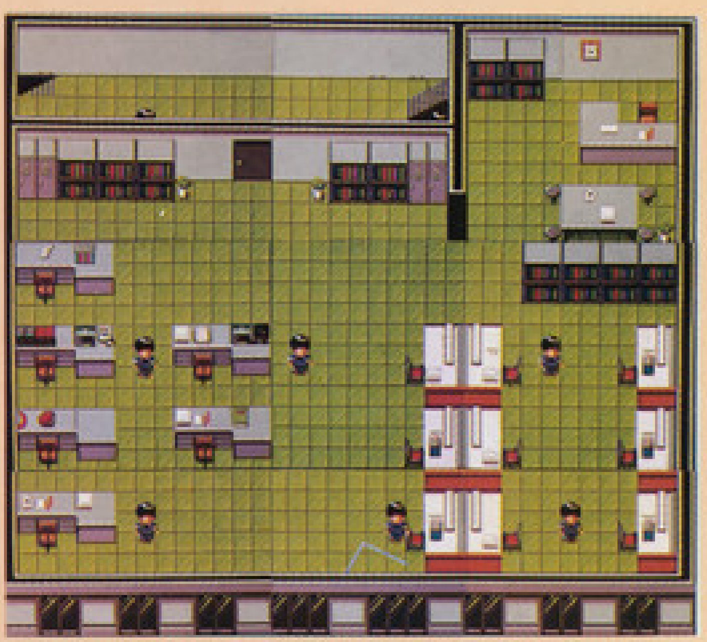


一部マップと画面写真の絵柄が違うところがあるけど、開発中ということで……。

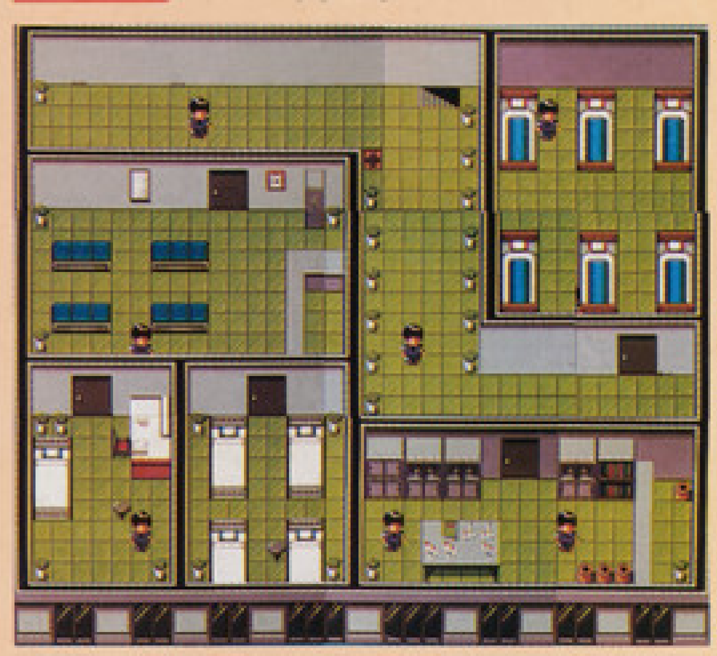
今月は、先々月の九龍のダンジョンの続きをと思っていたんだけど、香港商店街の街並みが変わってしまったので、とりあえず商店街をマップつきで復習するぞ。どうだい!? 前との違いがわかるかな？ わかる人は相当のフリークだね。



1F １Ｆには受付、社員食堂、荷物預かり所がある。地下には倉庫もあるぞ。



2F 季刊「妖撃」編集部兼モンスターハンター事務所。ゆとりのスペースだ。



3F 仮眠室、医務室などがある。いくら激務とはいえ、恵まれすぎた環境!?

当面目標鈴鈴提携



忙しい陳亜栗は、のぞきにご執心。妖撃社社長兼編集長兼モンスターハンターなのに。

香港商店街は、「３×３EYES」で最初の舞台となる場所。それだけにいろんな店舗や施設が充実しているので、細かくチェックしなければならない。

ここでの最初の目的は〝人間の像〟に詳しい妖撃社の陳亜栗を探すこと。だが本当の目的は鈴鈴を仲間にすることなんだ。鈴鈴はパイと八雲と違って、妖魔撃退が仕事だけあって、経験豊富なのだ。かならず仲間にしよう。鈴鈴を仲間にした後、町の誰かの情報を引き出せば、町の出口のジャマなおじさんは通してくれる。わかったかな!?



経験豊富な鈴鈴はパイと八雲が成長するのに欠かせません。心強い味方です。



陳亜栗の特徴はモグラ顔。この証言は、ほかの町でも聞くことになるぞ。

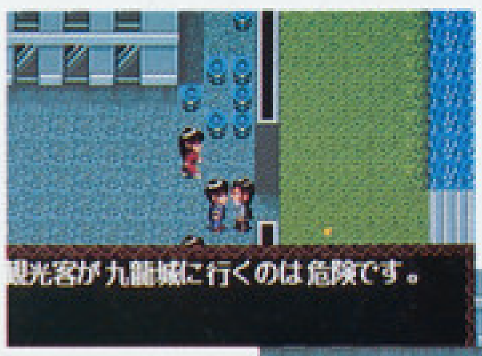


こうなればしめたもの。ホントにどこ行ったのか！



亜栗は九龍へ行ったのだ。でもいったい何をしに行ったんだろう。

←ダメ



鈴鈴がいても、条件がそろわないとダメ。

→ヨシ



これは成功例。素直にどいてくれるぞ。

九龍へ行くための方法は？

いくら鈴鈴を仲間にしても、陳亜栗の行方がわからなければ、商店街の外へ出ることはできない。町の人たちは、パイと八雲だけのときと、鈴鈴が加わったときでは話の内容が異なる。改めて話を聞き直す根気も必要になってくるぞ。出発の儀式だと思え！

簡略フローチャート

町の人の話を聞く
↓
陳亜栗を探す
↓
陳亜栗に話しかける
↓
女子学生に連れられ妖撃社へ
↓
2Fで鈴鈴に話しかける
↓
遅いので泊まっていく
↓
鈴鈴に話しかける
↓
町の人の話を聞き直す

次号はさらに、さらに…!?

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

超大作RPGいよいよ発売！

セガ／1月下旬発売予定／6,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

長かった発売までの道のり。MEGA-CDユーザー期待の「ダークウィザード」はもうすぐ発売！

お待たせしました

今回は発売直前？特集として、魔軍四天王とそれに対抗する4人の聖王の戦い方についてのレクチャーだ！





魔軍四天王とは!?

闇の大魔導士として復活したヴェロネーゼは、はじめに自らの肋骨（ろっこつ）から4体の魔物を産み出した。これが魔軍四天王である。地、水、火、風の精霊との契約によって生まれた魔界四天王↗はそれぞれの魔軍を率いて、聖王ウェンリーク8世を地の果てまで追い詰めたのである。

四天王は各マップのボスとして（マップによっては四天王以外のボスがいることもある）聖王の攻略軍の前に立ちふさがる。

炎魔カーマーク



邪悪なる火の精霊との契約によって生まれた炎の魔物。体の半分は常に紅蓮（ぐれん）の炎に包まれている。魔軍四天王の中ではもっとも強い。攻撃力が高く、おまけに攻撃範囲の広い火の魔法を得意とするのでうかつに近づくことができない。しかし、水中タイプのモンスターを召喚することができないのでそこにつけいるスキがあると思われる。

マップ12から登場してくる。

地獣ダ・ハーグ



邪悪なる地の精霊との契約によって生まれた土の魔獣。全身をローブで隠している。四精霊魔法の中でもっとも攻撃力の高い土の魔法を得意とする。しかし、土の魔法はダメージを与える距離、範囲とも短く狭いのでたくさんのユニットで囲み、集中攻撃をかけるのが有効と思われる。また、ダ・ハーグも水中タイプのモンスターを召喚することができない。

マップ2から登場してくる。



水獣ヒタースーパ

邪悪なる水の精霊との契約によって生まれた水の魔獣。ヒタースーパが操る水の魔法は、攻撃力はそれほどでもないが遠距離、広範囲の敵にダメージを与えることができる。力が強く水中での戦闘を得意とし、海の多いマップでは苦しめられることになるだろう。しかし、陸上での戦闘は苦手で火の魔法にも弱い。戦うときは必ず陸上におびき出そう。

マップ3から登場してくる。



風魔ガンドゥール

邪悪なる風の精霊との契約によって生まれた風の魔物。自由自在に空を飛び、常に空飛ぶ白い大蛇を従えている。実力はカーマークに次ぐナンバー2である。ガンドゥールの得意とする風の魔法は、威力は中位だが遠距離の敵に集中的にダメージを与えることができる。ガンドゥールが召喚する空中タイプのモンスターには、ドラゴンか人間が有効。

マップ10から登場してくる。



聖王軍の戦略

４人の聖王はそれぞれの属性や能力によって戦い方が違ってくる。ここでは従者を含めた基本的な戦略について検証してみた。

ウェンリーク9世の場合

善の属性を持つ皇子。MPは多くないが、ヒューマノイド、モンスターともにバランスのとれた部隊編成で進められる。お金もかなり使えるので、一番プレイしやすい聖王といえるだろう。ウェンリーク9世しか召喚できないモンスター、モノケロスは進化すると強力な空中ユニットとなる。従者のデオラは魔軍に殺された妻ヘレーヌの姉で頼りになる戦士。魔法攻撃に弱いのが弱点。もう１人の従者ベアーチェはヘレーヌの乳母で、水の魔法を操る魔法使いだ。





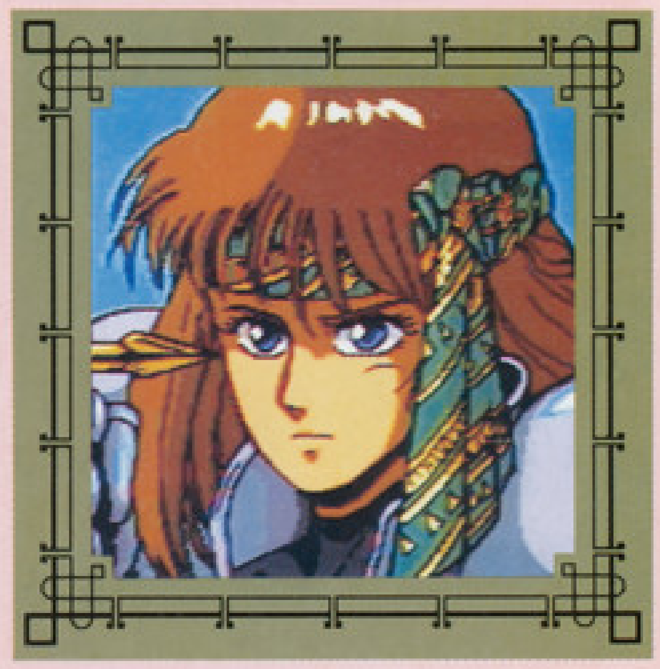
デオラ



ベアーチェ

聖騎士シオンの場合

善の属性を持つ戦士、攻撃力は高く、回復系の魔法も攻撃魔法も使える。ウェンリーク9世に比べると金もMPも少ないので、序盤は領地や城を早めに増やし、金とMPを増やすことを心がけよう。しかし、シオン自身が非常に強力なので少数精鋭で敵中突破といったダイナミックな戦法も可能だ。従者のサームはシオンに優るとも劣らない強力な戦士。もう１人の従者カイルは僧侶だが攻撃力も高い。しかもすべての魔法に対して耐性を持っている。





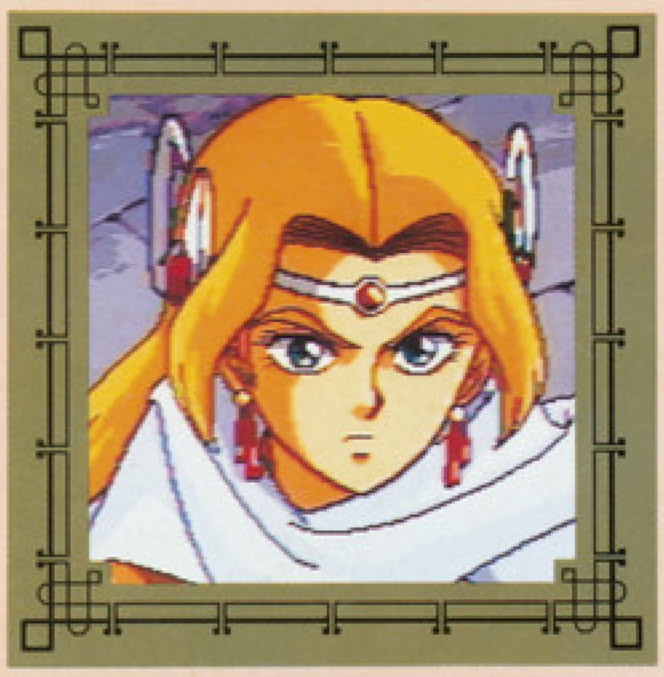
サーム



カイル

妖術師イメルダの場合

悪の属性を持つ魔法使い。魔法による攻撃力は４人の中では最強。反面、直接の攻撃力は低いので体力のあるモンスター等のユニットでガードし、後方から魔法で攻撃するといった戦い方が基本。部隊編成はモンスターが主体になりがちだが、ヒューマノイドのユニットも育てておかないと後で後悔することも。従者のファザムはイメルダと正反対の強力な戦士である。もう１人の従者マイは僧侶、回復系の魔法でイメルダをサポートする。



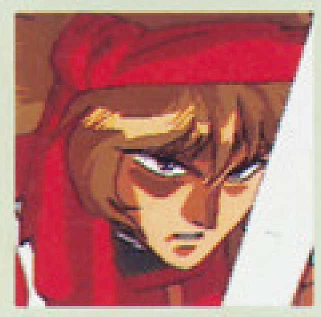


ファザム

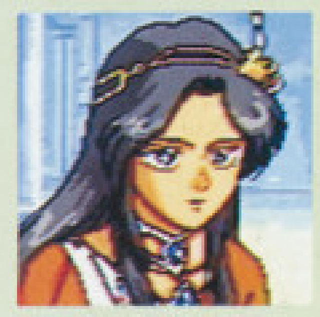
闇傀儡師アモンの場合

悪の属性を持つ聖王。攻撃力は４人の中では最強。しかもあらゆる魔法に対して耐性を持つ。アモンひとりだけでも序盤のマップは楽にクリアできるほどである。アモンの特徴はアンデッドのモンスターを召喚できるということだ。特にスケルトンは必要なMPが少なくてすむので大量に召喚できるうえ成長が速く、とても使いやすいユニットである。従者は戦士のニールと魔導士のナナ。４人の中でもっとも攻略しやすい聖王なのだが……。





ニール



ナナ

光と……



闇の……



決戦は間近だ!!



天舞メガCDスペシャル

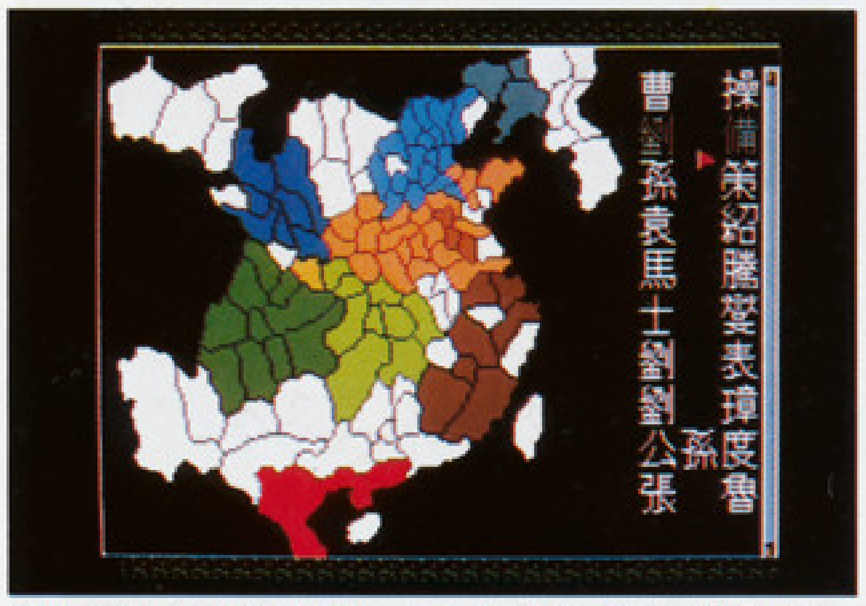
重なりあう人間関係とウインドウ

ウルフ・チーム／発売中／9,800円／ＳＬＧ／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

中国大陸を統一するゲームってことはわかるけど具体的にどーすればいいのさ？　その答えは今回の記事を見ればわかるハズ。

シナリオ2「龍虎激突」の劉備でプレイしてみようか



曹操の勢力に完全に包囲されている劉備の領土。前途は暗い。

数カ月にわたって「天舞メガＣＤスペシャル」を紹介してきたけど、具体的なゲームの進め方についてはあまり触れていなかった。これではイカン！　というわけで今月は、プレイリポートの形式でゲームのポイントを紹介するぞ。選んだ諸侯はシナリオ２の劉備。初期設定が貧弱なため中国統一には向いていないけど、武将や郡国の数が少ない分、ゲームのシステムやルールを覚えるには最適だ。

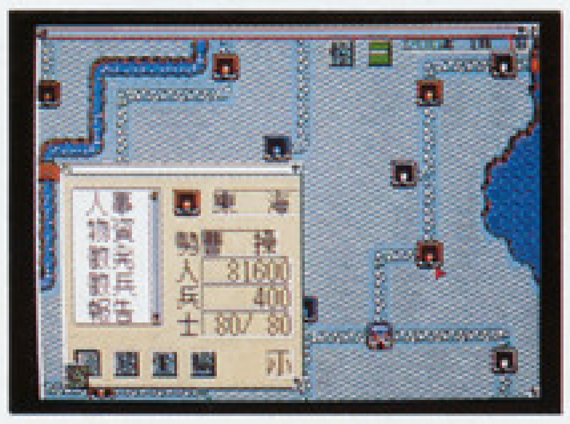
ま、とにかくリアルタイムで進行していく天舞の感触をじっくり味わってほしい。



シナリオを選択すると、おなじみの実写動画デモとともに、渋い声のナレーションが流れる。しょっぱなからやる気マンマンにさせてくれるぜ。チクショウ。

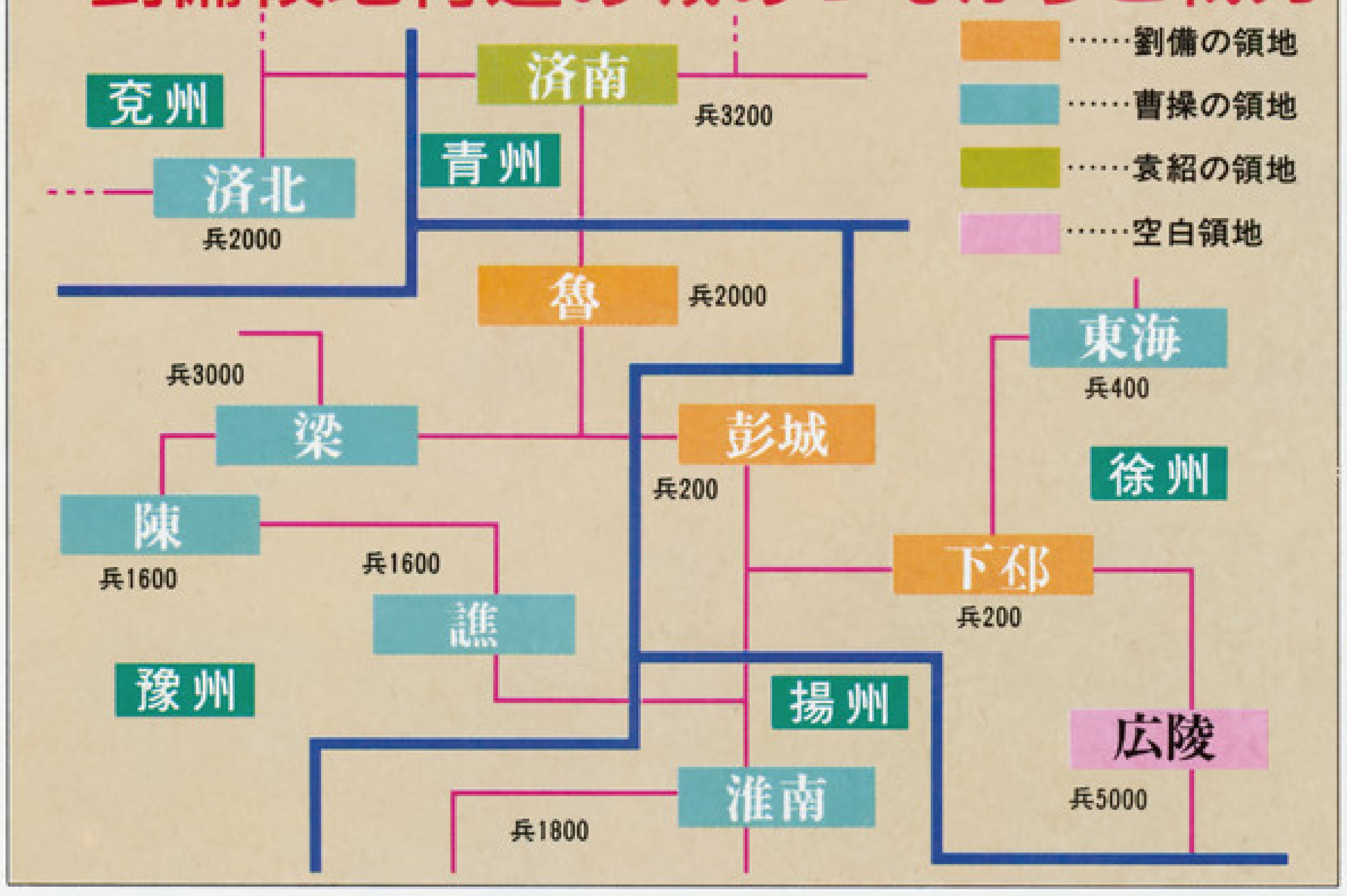
周囲の状況を把握する

ゲームを開始してまず確認しておきたいことは、支配下の郡国とその周辺の郡国の状態だ。その中でも特に、兵の数は要チェックだ。隣国とあまりにも開きがありすぎると、あっという間に攻めこまれる可能性があるからだ。劉備の郡国の兵数を見てみると、彭城と下邳は200ずつしかいない。これはかなりヤバイ。時間の流れを進める前に、徴兵コマンドで守備兵を増やしておこう。最初のうちは攻めこもうなどと考えず、もっぱら守り中心で進めよう。なお他の勢力の郡国の兵数は、初期値が少ないからといって安心してはいけない。ちょっと時間を進めれば、あっというまに補強してしまうからだ。



地域拡大図でこまめに情報をチェック。画面はスクロールさせることができるぞ。

劉備領地付近の城のつながりと戦力

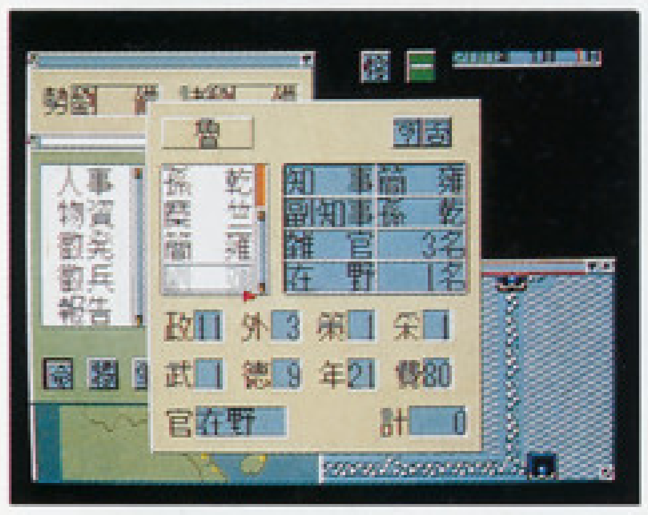


シナリオ2 劉備の配下武将リスト

武将	城	政治	外交	策謀	采配	武勇
劉備	魯	7	8	11	10	8
張飛	魯	2	1	3	10	15
張苞	魯	2	2	4	5	7
孫乾	魯	6	12	5	3	1
糜竺	魯	5	9	2	1	4
簡雍	魯	10	9	10	4	1
劉靖	魯	11	3	1	1	1
糜芳	彭城	2	3	3	4	6
関羽	下邳	3	1	5	14	15
趙雲	下邳	3	2	8	13	13



内政をしてみる



他の郡国に攻めこむ力をつけるには、まず自分の郡国を発展させないことには始まらない。短期間で効率よく発展させるには誰を太守(知事)に任命するかがポイントだ。

内政といっても、他のシミュレーションゲームのように〝開墾〟や〝治水〟といったコマンドがあるわけではない。そういった具体的な開発は、時間を進めていれば勝手に行ってくれるのだ(その際にいくらか金がかかる)。問題は、それらの開発全般を〝誰〟が管理するかにある。つまり、領土全般の発展に影響する中央文官(内務大臣や建設大臣など)、各郡国ごとの太守(知事)といった官職の人選が、そのまま内政活動につながるのだ。兵力の増強、物資の購入や輸送などは、そのつど命令する必要があるけどね。

現在の状況では劉備の配下の武将数が少なく、すべての官職にあてることは不可能。とりあえず各郡国の太守は任命しておこう。必要ならば武将を他の郡国に移動させてもよい。

軍国主義はんたーい！



徴兵ばかりすると、郡国の発展は遅れるわ兵糧の減りが激しくなるわで大変だ。

年2月と8月に、金と兵糧が加算される。ゆめゆめムダ遣いするな。



年2回のオタノシミ

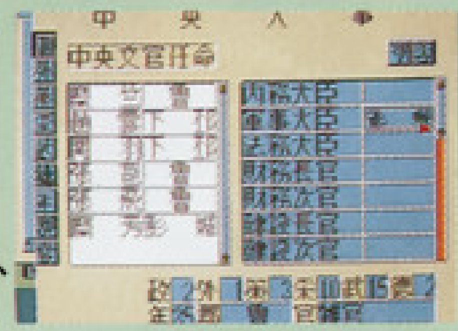
荷馬車がゆーれーる



輸送部隊は、武将や金・兵糧を他の郡国に運ぶときに編成しよう。

おトク情報 その1

■中央文官は、都にいなければ職務を遂行できない■在野武将を官職につけるには、金が20～80かかる■輸送隊で運んだ武将や物資は、部隊を解散させないとその郡国に加わらない■一族の長が配下にいると、その子供が新たに配下武将として加わることがある■屯田が発生すると人口増加率が倍になり、通常時の兵糧消費が半減する。



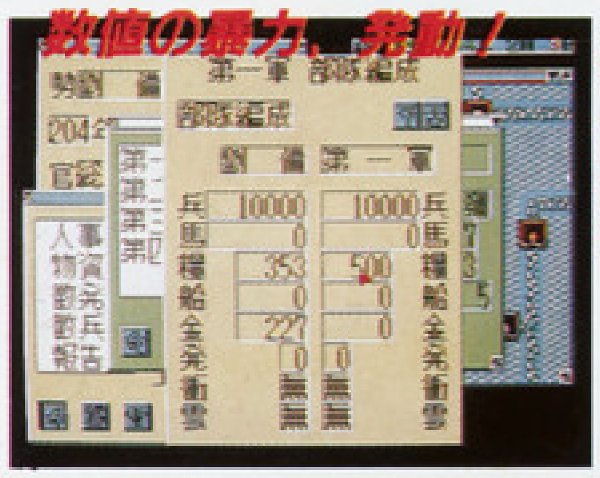
中央文官の任命は、武将の人数に余裕がなければ後回しだ。

戦闘してみる

戦闘は、城を守る側のほうが有利になっている(場合によっては攻撃側の3分の1の兵数でも撃退できるぞ！)。そのほかに、残りの兵糧や兵士の士気(状況によって変化)、軍隊首脳陣の能力値などの要素が大きく関係してくる。戦闘も内政同様、局地的な命令を下す必要はないのだ。要は戦闘が起こるまでに軍隊をどのような状態にしておくか、だ。包囲戦など長期に渡る戦闘のときはボーッとせずに、こまめに物資の輸送を行おう。

現在の状況で劉備軍がとるべき手段は、守備兵を増やし、隣国にスキができるのをひたすら待つ、という作戦だ。一番動きが活発なのは魯の北の済南。タイミングを間違えなければ簡単に攻め落とせるが、落とした後の維持が難しいぞ。

数値の暴力、発動！



他の郡国に攻めこむには、軍隊を編成する必要がある。これだけいれば、間違いなく勝てるんじゃないスか。ただ、兵数に対して兵糧が極端に少ないのは気がかりではあるな。

ひょっとしてチャンス？



魯の北の済南は、曹操と袁紹の抗争の舞台だ。もう、取ったり取られたりの繰り返しだ。で、ときには守備兵がこれっぽっちしかいないことも……。〝漁夫の利作戦〟開始だあ。

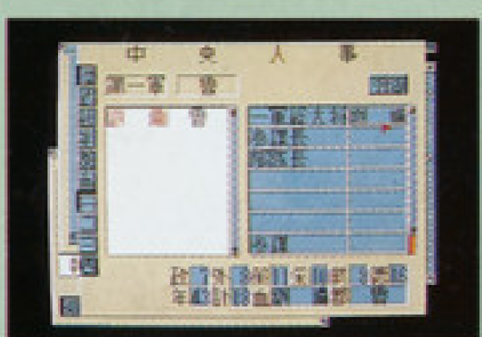
つかの間の栄光



部隊が城のグラフィックにチョロッと触れただけであっけなく勝負がついた。しかしこのあと、兵糧の少なさが災いして、大苦戦を強いられることになる……。ああ無情。

おトク情報 その2

■軍隊を編成するとき、馬の数が兵数の80％以上だと騎馬部隊になる■総大将と部隊長に武勇の高い武将を任命すると攻撃力の高い軍になり、総大将と軍師に采配の高い武将を任命すると防御力の高い軍になる■太守の能力値は城の守備隊の戦闘力に影響■攻める側の兵数が守備側の倍以上いるときは〝長期包囲戦〟を選択できる■兵糧がなくなると士気が大幅に低下する■兵糧1につき1日兵士1000人分



武官を任命するとしないとでは、軍隊の強さがだいぶ違うぞ。

中国統一は牛のヨダレのように粘り強くネ

これで天舞がどういったゲームかわかってもらえたんじゃないかな？　このほかにも〝外交〟で他の勢力と同盟を結んだり、〝策略〟で武将引き抜きや諸侯暗殺などができるけど、これらのコマンドは国家予算がある程度ないとできないので、特に弱小勢力でプレイするときは、実行できるのはずっと先になるだろう。じっくり腰を据えてプレイすれば、道は必ず開けるぞ！



ゲームを進めていくうちにいろんなイベントが発生する。それらをうまく生かせ。

アネット再び

ゲーム画面が紹介できてウレシイわ♥

ウルフ・チーム／1月下旬発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

今月はようやく、ゲームの詳細を説明できそう！ 私のコスプレをしてくれた、お立ち台お姉さんも一緒に見てあげてね♥

お立ち台に乗れば あなたもたちまち アネットちゃん



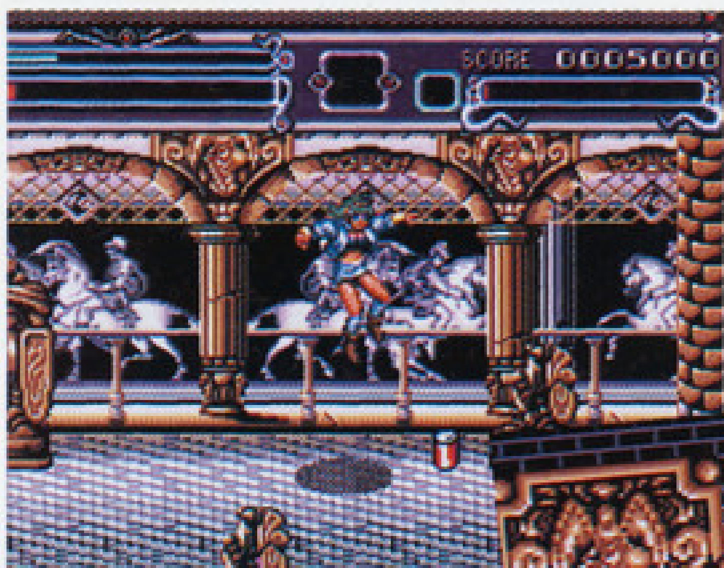
変身後（P36の特報参照）



変身前

まっ、というわけで最新ゲーム画面を紹介します

ひぇー、見てくださいな魔法が、魔法がー！ ちゅーわけでして、魔法使用画面の迫力がタダ物でないわけに気がついている読者も多いことでしょう。まぁー、これはほんのプロローグにしかすぎないわけでして、基本となるアクションシーンは、まさに「ゴールデンアックス」バリ。逃げまどう住民は出てこないけど、これから開発が進めばかなり期待のできる作品になるんじゃないかな。乞う御期待！



石像などを壊すと、回復アイテムなどが手に入ることもある。



ボスはでかくて強靱な肉体派。こういう人には魔法攻撃ネ。



キャラクターの動きがかなりスムーズな仕上がり。画面上の敵を倒せば先に進める。



魔法使用中注意!!

思いっきりビジュアルシーンしてください!!

ビジュアルの館



11月25日の録音風景から…



昨年の11月25日に都内録音スタジオにて、この作品のビジュアル用の音入れが行われた。ここにその声優さんたちを紹介しよう。

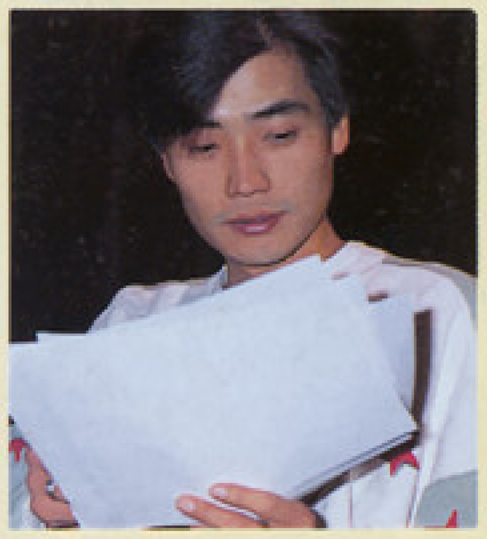
皆口　裕子(アネット)



今回の感想は?

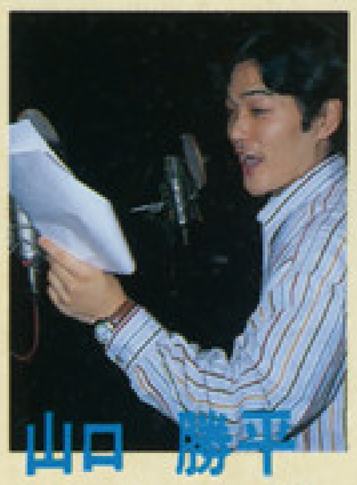
前作の時、17歳だったのが今回は20歳になったそうで、そのへんを少し変えてやってみました。前作の時は絵がなかったんですけど、今回は絵があって口もちゃんと動くので、内容もわかってやりやすかったです。それから、動き方が自然になってきてますね。カクカク動いていた絵がアニメっぽくなっていて凄いなーと思いました。

矢尾　一樹(アーネスト)



今回の感想は?

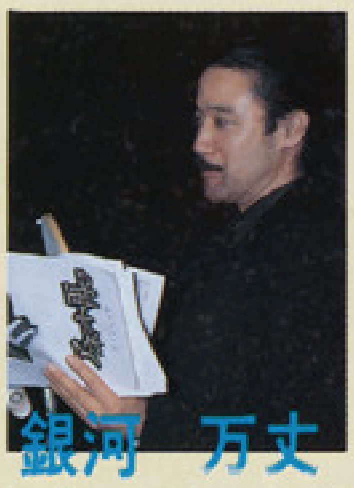
今回、年齢が30になって自分と3歳違いなんで、その差を出すのが大変でした。それから、キャラクターがワイルドっぽいので、いつもよりワイルドにするようにやってみたかな。ゲームっていうよりアニメのイメージだね。みんなにお願いなんだけど、ビジュアルの部分は飛ばさないで必ず聴いてくださいよ!



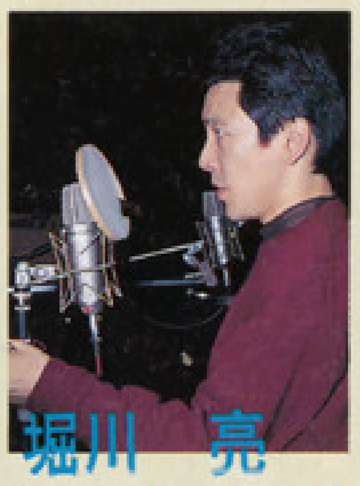
山口　勝平
(キルケ少尉)



富沢美智恵
(アイシャ王女)



銀河　万丈
(バージリス大佐)



堀川　亮
(ジークフリート)



石川　英郎
(男　A)



見よ!!これがアネットアクションだ!!

ファンの方、またそうでない方もとりあえず、注目してほしいアネットちゃんのアクションシーンを大公開！　今回の武器はサイコソードと呼ばれる剣と５つの魔法。そのほかの攻撃方法をここで紹介しちゃうのだ！

4段　攻撃

Ｂボタンを押すと剣で攻撃をする。連続して攻撃することにより、４段階に技が変化するのだ、４段階目が一番強力。



ダッシュ



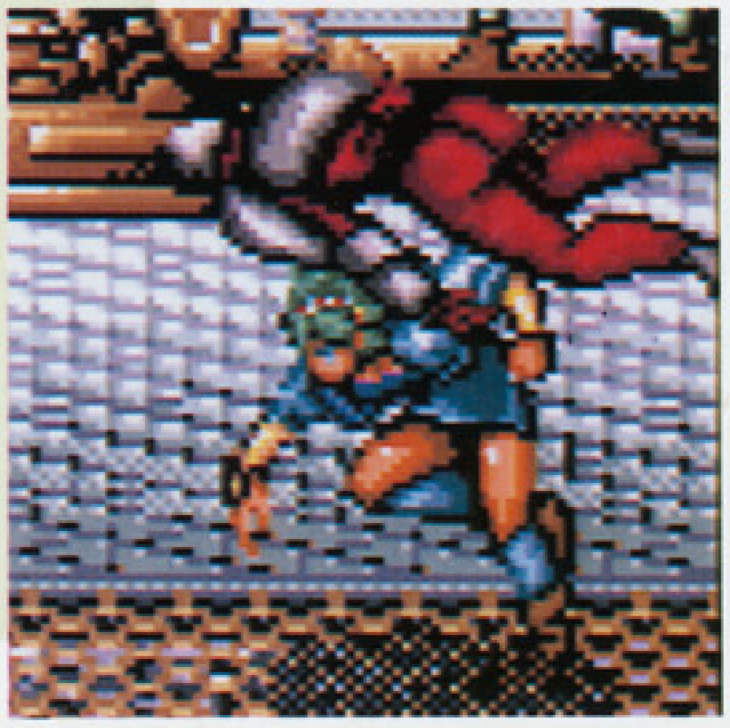
方向ボタンを左右どちらかに２回続けて押すとダッシュする。押し続けている間は走り続けるのだ。

ダッシュキック



ダッシュ中にBボタンを押すと蹴る。攻撃範囲が広く間合いの外から攻撃できるオイシイ技。

クラッシュスロー



つかみ状態で方向ボタンを左右に入れながらBボタンを押すと投げる。巻き込まれた敵は一緒にコケル。

つかみ



敵が攻撃していないときに、敵に重なるように近づくと、敵をつかむことができるっす。

ニークラッシュ



つかみ後、Bボタンを押すと3回まで連続して、前田バリの膝蹴りを相手にたたきこむ。

サイクロンブレード



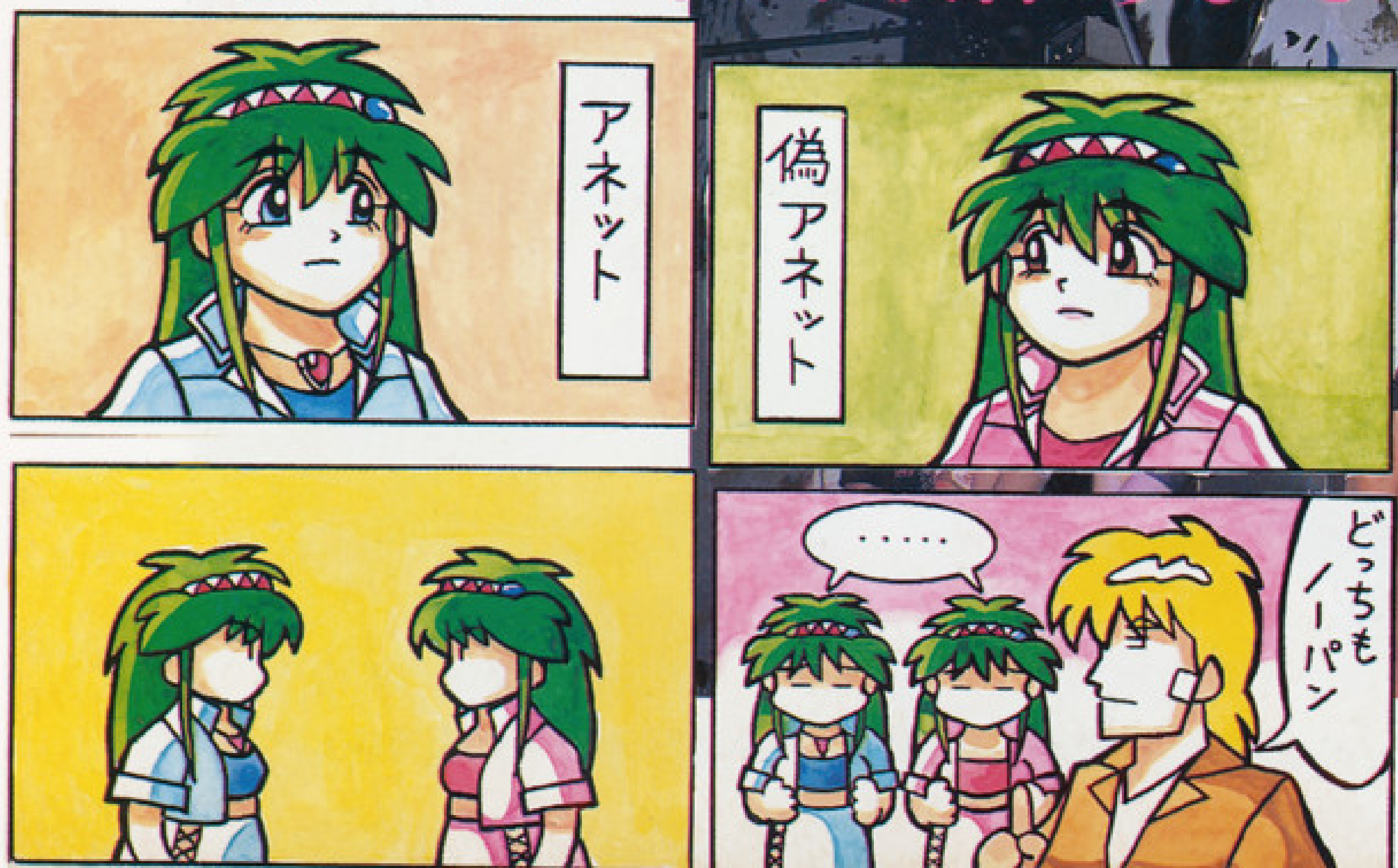
ダッシュ中にジャンプし、その頂点に達する前にBボタンを押す。最強の必殺技！

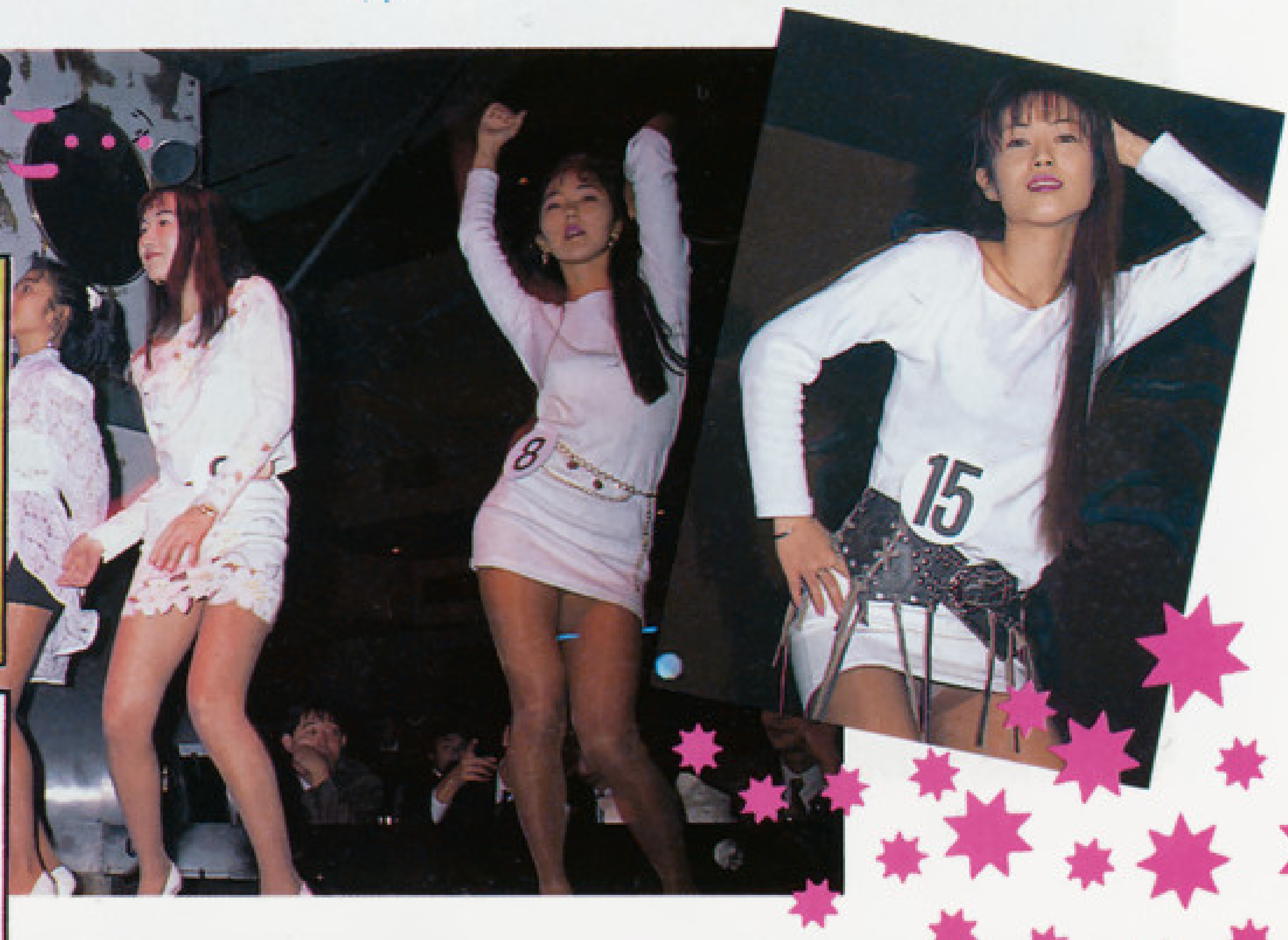
ジャンプキック



ジャンプ中にBボタンを押すとこの技を出す。見えそうで見えんとこがまたイイ。

それでもアネット肢体あなたに‥





あねこらんど by新免G之進

幻影都市—ILLUSION CITY—
魅力的な登場キャラクター紹介(一部ね)

マイクロキャビン／今春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ　50%　1人プレイのみ

今春の発売を目指して、着々と開発が進んでいる「幻影都市」。このゲームのポイントのひとつが複雑な人間関係なのだ。

前号でようやくMEGA-CD版の画面が公開されたサイバーパンクRPG「幻影都市」は、みんなの期待に応えるべく現在鋭意開発中なのだ。そこで今回は、主人公をはじめとする代表的登場人物を紹介しよう。このほかにも、個性的なキャラが多数登場し、複雑な人間模様を展開するのだ。



香港崩壊後に魔天王が選んだ、八武衆の一人。人間ではなくSIVAの手による人工生体である。そのため、戦闘能力は八武衆最強といわれる。

物語はシャオメイが拉致され、ホウメイと天人たちが出会うところからはじまる。

主人公であるダイバー（対魔導討滅隊）の天人とヒロインで捜警の美紅。2人は老師シュウに兄妹のように育てられ、対魔において、それぞれずば抜けた才能を発揮する。

シャオメイとホウメイは双子の姉妹である。シャオメイはみずからの秘められた因子のために、南天リーに拉致されてしまう。

三國志III〈MEGA-CD版〉
データ集もついて再出陣！

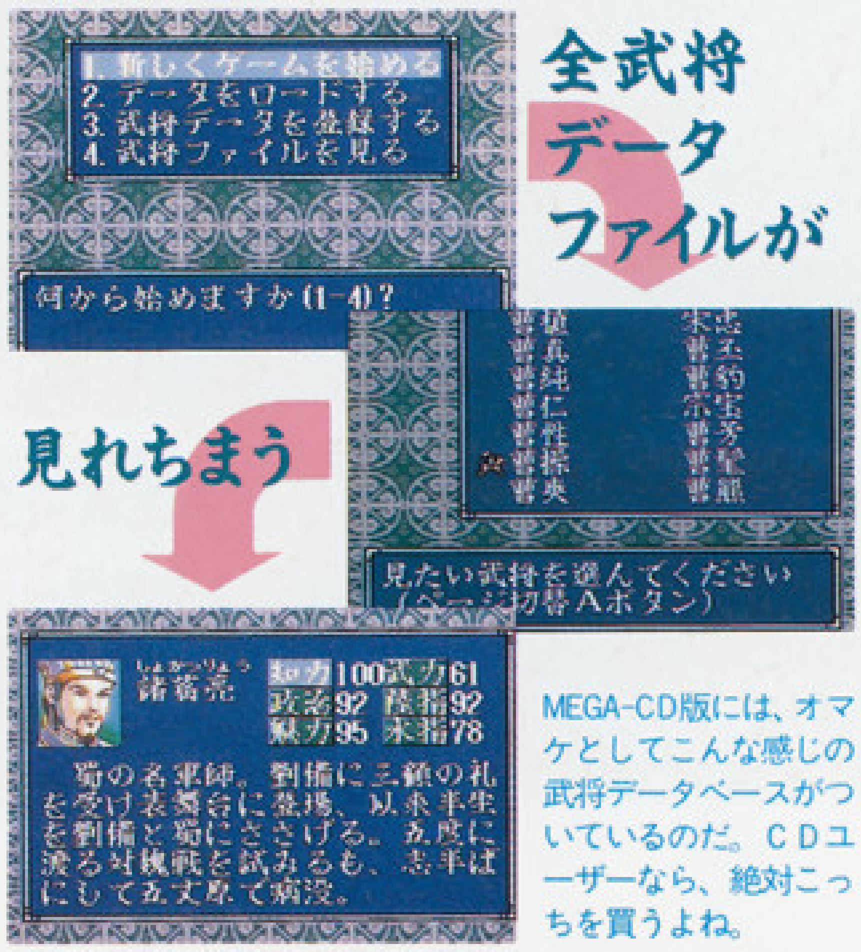
光栄／3月発売予定／14,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ　70%　8人まで対戦可能

好評の「三國志III」がなんとMEGA-CDにも登場してしまうのだ。CDならではの嬉しいオマケもいっぱいで、困っちゃうぞ。

光栄がついにMEGA-CDにも参入！

メガドラ参入から、はや1年以上になる光栄だが、なんとこのたびMEGA-CDへのソフト供給も決定したのだ！　とりあえず参入第1弾ソフトは、メガドラで発売されたばかりの「三國志III」となるのだが、今後はMEGA-CDとカートリッジの両方でのリリースをしていくそうだ。さて、このMEGA-CD版の特徴だけど、基本的なゲーム部分は現在発売中のカートリッジ版とまったく同じ。だが、オマケとして董卓以前の時代が舞台となるシナリオが1本ついており、アニメデモ、武将データベース、音楽集の完全収録など嬉しい機能も満載なのだ。価格だって据置きだぞ。



MEGA-CD版には、オマケとしてこんな感じの武将データベースがついているのだ。CDユーザーなら、絶対こっちを買うよね。

データ検索だってできるぜ！



名前の頭文字で武将検索だってできてしまうのだ。

「武力80くらいの武将」を一覧するなんてことも可能。

これがMEGA-CD版の4大特徴だ

- ●ゲーム中に登場する全武将のプロフィールをデータベースとして収録！
- ●オープニングやイベントシーンで、フルアニメによるデモが入る！
- ●レコード店などで単体売りしているオーケストラバージョンの音楽CDを完全収録！
- ●オリジナルシナリオも1本追加されてる！

シムアース
君は神になることができるか？

セガ／1月下旬発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

100億年というタイムリミットまでに生命を誕生させ、惑星から脱出するまでに進化させる、環境調整シミュレーション。

教育用ソフトかと思っちゃうほど高水準のデキ

ＳＦＣ版、ＰＣエンジン版に続き、あの「シムアース」がついにMEGA-CDに移植されたのだ。メガドライブ版をプレイしたいと思っていたユーザーにとっては、まさにビッグなお年玉といえよう。

ゲームシステムは、先に発売された各ハードの「シムアース」とまったく同じ。プレイできる惑星も、最初からすべて手間ひまかけて環境を整える星や、ある程度、文明が発達した星など、プレイヤーの好みによって８つの惑星の中から選べるようになっているのだ。

ただし、グラフィック面、サウンド面に関しては、さすがCD-ROMと納得できるものになっている。この２点においては、他の作品を大きくリードした作りとなっているぞ。

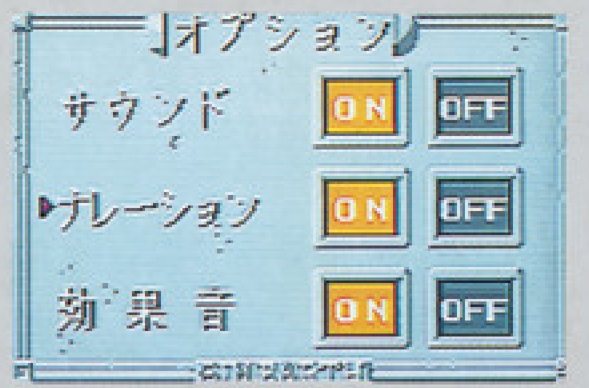
文字の表示なども漢字が多く使われ、ウィンドウのメッセージなどが読みやすくなっているのも嬉しい改良点。とにかく、全体に渡ってシェイプアップされているので、すごく遊びやすくなったのが、MEGA-CD版の最大の特徴といえるのだ。



プレイヤーが選べる惑星は全部で８つ。もちろん、ひとつひとつが違った特性を持っているのだ。

CD-ROMならではのナレーションがイカス

●ナレーションON！



他のハードの「シムアース」に比べ、特筆すべき点はなんといっても各イベントごとのナレーションだ。お姉さんの知的な声での解説は、プレイヤーを教育テレビか教育ソフトをプレイしているような気にさせてくれる。これによって、今までの「シムアース」の概念（がいねん）が、根本から変わってしまいそうなほどナイスな演出といえよう。

しゃべる、しゃべる、しゃべりまくりッ！





ボイス&ビジュアルショック!!

ゲーム全体の流れ

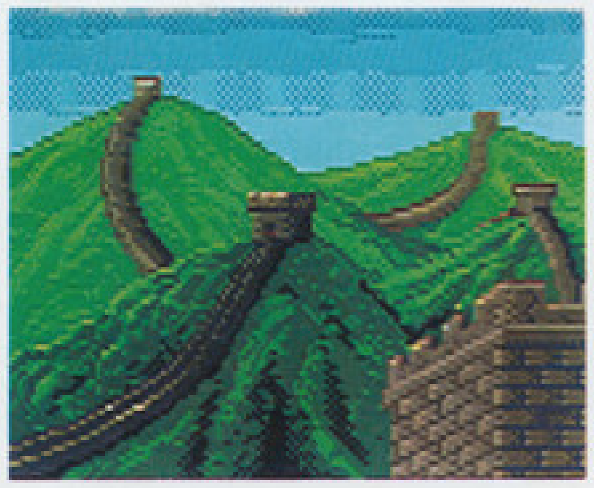
地質タイムスケジュール



めざせ生命誕生！

惑星の地形を整え、海を作ったり、陸地を作ったりする。それによって、生命を誕生させるのが目的のタイムスケジュールなのだ。そのあと、誕生した生命に合う環境を作ってあげよう。

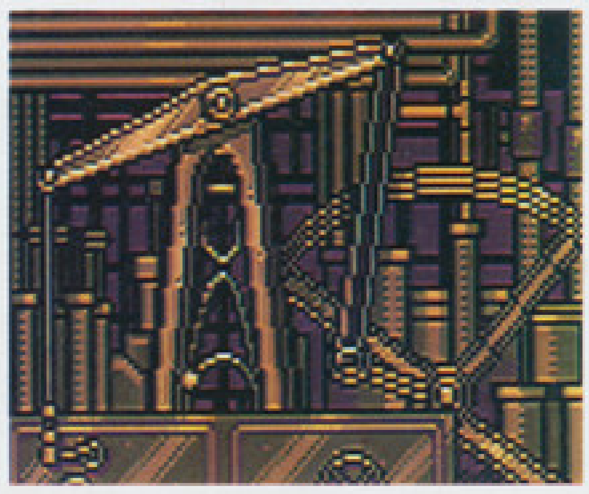
進化タイムスケジュール



めざせ文明発生！

誕生した生命の環境や、生命モデルパネルのエネルギーを操作して、生命の進化をうながすタイムスケジュール。文明発祥に必要な広い大陸も、このときに作ってあげよう。

文明タイムスケジュール



めざせ産業革命！

文明を持った種族を産業革命が起こせるだけの文明に発展させるのが、このタイムスケジュールの目的だ。文明を急速に発展させるには、惑星全体にその種族を移動させること。

技術タイムスケジュール



めざせ惑星脱出！

急速に伸びた科学をさらに発展させ、他の惑星に脱出させるのだ。文明モデルパネルのエネルギーを上手に操作して、戦争、公害に気をつけながら文明の進化を補助してあげよう。

水の惑星を使って誌上シミュレーションだッ!!

水の惑星には生命体が最初から存在する。生命誕生の手間を省いてゲームを楽しむにはピッタリの惑星だ。

地質 タイムスケジュール

水の惑星の場合、最初から生命が存在している。したがって、「地質タイムスケジュール」で生命を誕生させる必要はない。しかし、その生命が文明を持てるようになるには、広い大地が必要となってくる。まずは陸地作りだけを考えてゲームを進めよう。

進化 タイムスケジュール

ゲーム中、もっとも時間のかかる、と同時に1番楽しいといえるのがこのスケジュールだ。とにかく、誕生した生命が絶滅しないように気を配り、各種族が平等に進化できる環境を作ってやろう。どの種族が文明を持つかは、プレイヤーの作り出した環境しだい。逆をいえば、ひとつの種族だけに適した環境を作れば、その種族が文明を持つようになるぞ。

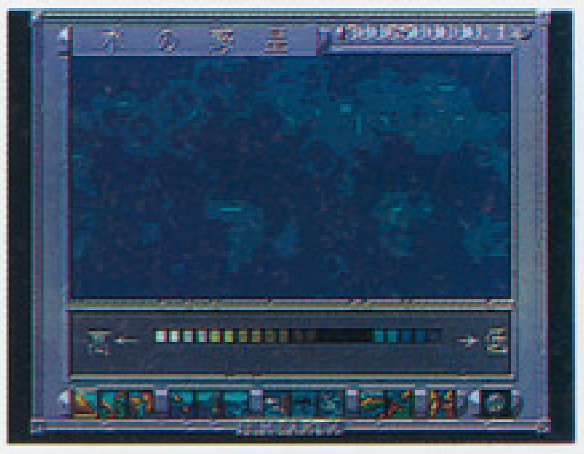
文明 タイムスケジュール

文明が発生したら、文明モデルパネルのエネルギー配分だ。そのなかでも、とくに注意が必要なのが「科学」のエネルギー。このエネルギーを上げておかないと、科学の発達が遅くなり、ヘタをするとその種族が絶滅してしまうこともあるのだ。とにかく、このタイムスケジュールの目的は産業革命なんだから、その目的を達成するためにも、「科学」のエネルギーは早めに上げておこう。

技術 タイムスケジュール

文明を持った種族が産業革命までいってしまえば、そのあとの発展スピードは非常に速くなる。しかし、他の惑星へ移動できるようになるまでには、工業、原子力、情報、ナノテクと、時代を3段階も上げなくてはならないのだ。その間に注意しないといけないのは、なんといっても公害だろう。公害が多いと、惑星の居住環境が非常に悪くなり、文明が停滞する原因にもなりかねないぞ。大気をコントロールして、少しでも公害を少なくしよう。

生物の住める環境を作ってあげよう



水の惑星は海ばかりで、陸地というものがまったく存在しないのだ。



火山活動、核構成のエネルギーを大きくすると、陸地ができやすいぞ。

イベントコマンドの火山を使っても陸地を作ることができるのだ。



文明が発生しやすい状況を作ろう



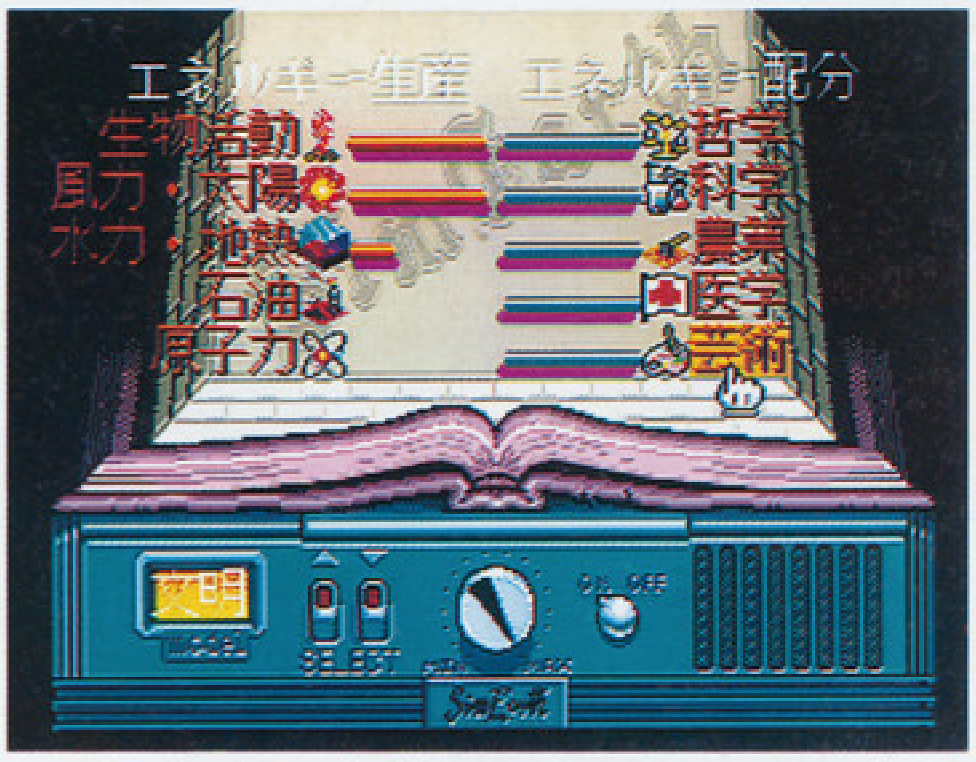
生命を進化させたいなら、進化と突然変異の数値を直接上げるのが効果的だ。しかし、ある程度の種類がいないと変な種族が進化してしまう。



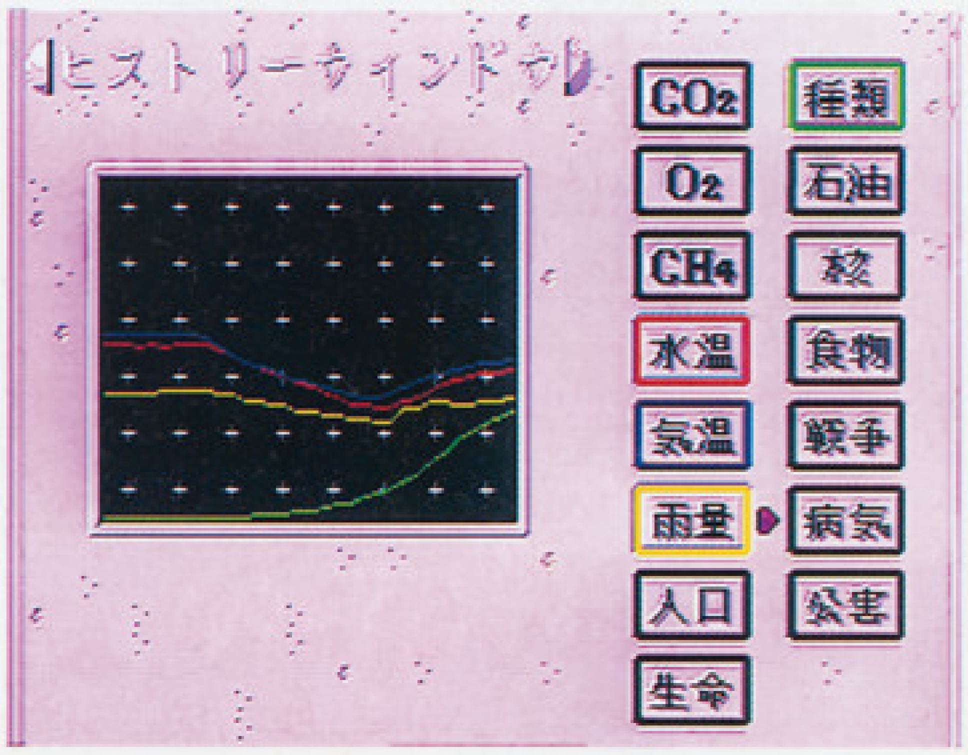
大気モデルパネルで、気温と水温のバランスを調整してやろう。バランスが取れていないと、海で誕生した生命が陸地で進化しにくいのだ。



海の生物は、浅瀬でないと進化しにくい。陸地と海の接点には、陸地の上げ下げか、火山コマンドで、できるだけ多くの浅瀬を作ってやろう。



文明が発生したら、まずはこのモデルパネルのエネルギー配分で科学を上げてやろう。そのあとでもし余裕があるなら、その他の要素のエネルギーもバランス良く上げていこう。



文明が産業革命に突入したら、ヒストリーマップウィンドウで、大気の汚染をチェックしよう。汚染がひどいようなら、その対処を早いうちに取らないと手遅れになってしまうぞ。

モノリスの多用はゲーム性を壊すッ!

文明を持った種族にモノリスを接触させると、科学が急激に進化する。そのため、なかなか進化しない文明に対しては、非常に有効なコマンドといえるのだ。しかし、モノリスの接触が2回成功すると、それだけで惑星から脱出できるレベルまで進化してしまうので、ゲームとしての面白みが欠けてしまうのだ。使っちゃだめとはいわないけど、結論を出すのが目的のゲームじゃないので、できれば自力で進化させたほうが面白いぞ。



モノリスはエネルギーをたくさん必要とするが、成功率はけっこう高い。だからといってあまり乱用するとゲーム性を壊すのだ。

Vay～流星の鎧～
この春話題のRPG！

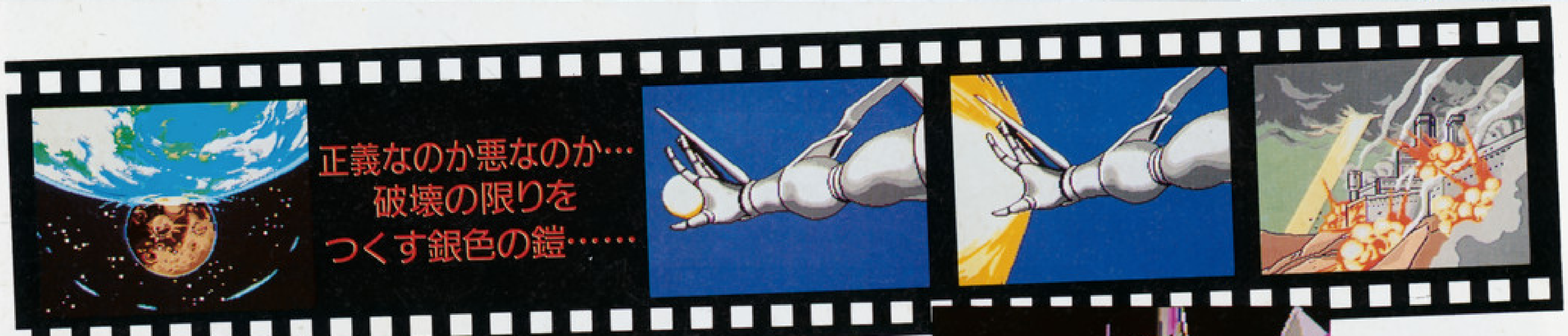
シムス／4月発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

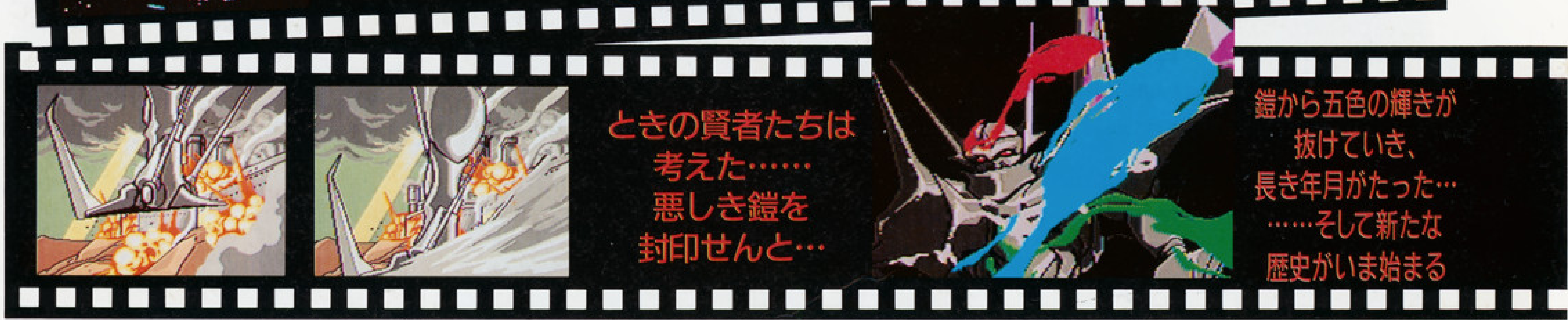
完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

今年春期待のソフト「Vay」は、制作も着々と進行中だ。今月はオープニングデモを紹介するから期待を膨らませてくれよ。

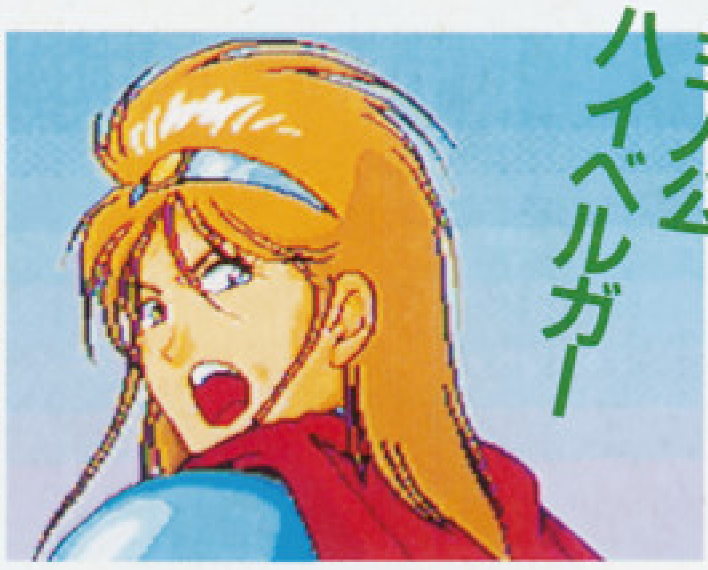
オープニングアニメ完成！ 伝説の鎧の謎に迫る!!





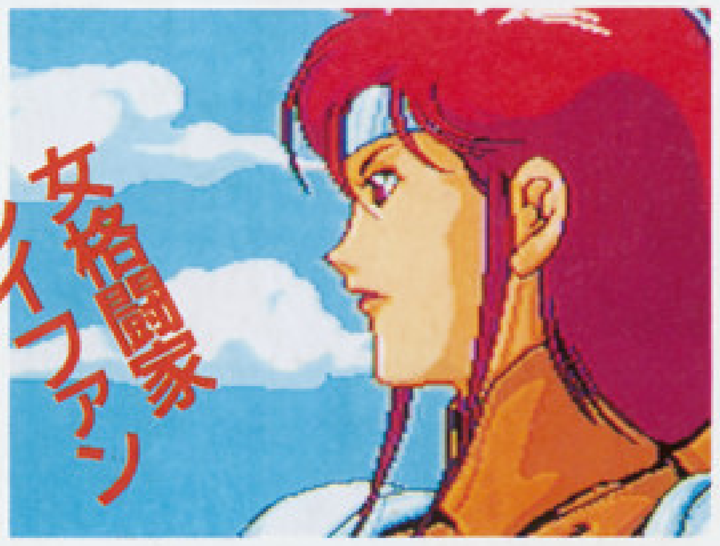


これがVayの新たな時代を創るキャラクターたちだ!!



主人公ハイベルガー

結婚式当日、ジール率いるダーネック軍の大襲撃を受けた悲劇の主役。婚約者エリン救出の旅に出る。



女格闘家レイファン

カギ爪攻撃が得意な女格闘家。彼女はある使命をもって旅をしているらしいがはたして？

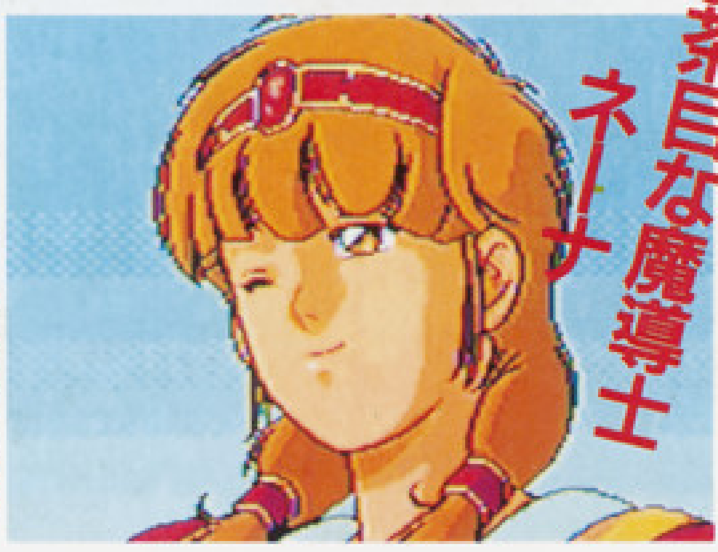


お調子者ポトル

高名な賢者オットーの弟子でハーフエルフの魔法使い。ハイベルガーとは幼なじみのよき相棒だ。

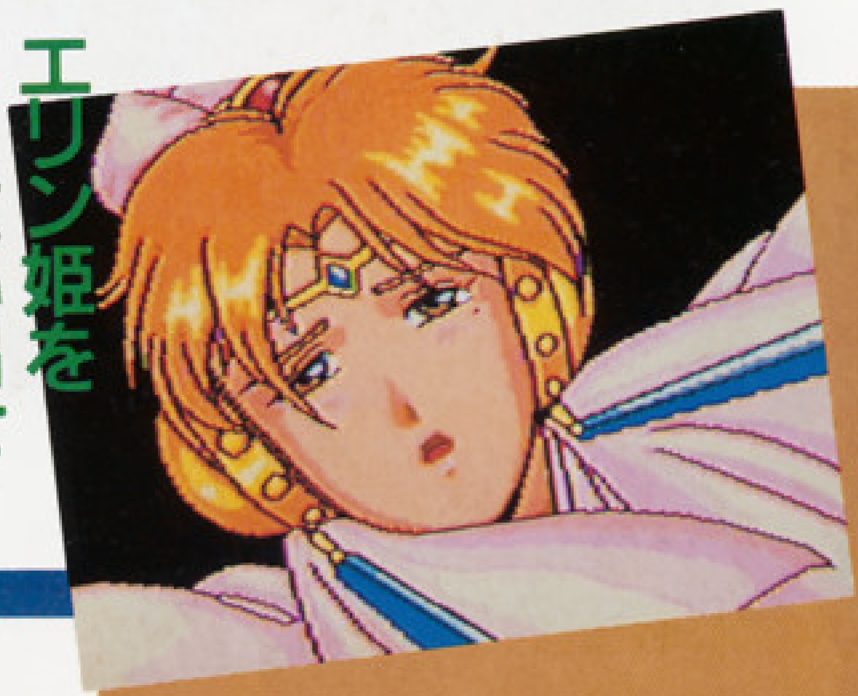
まずは、この春期待のＲＰＧ「Ｖａｙ」のオープニングを先月に続けてドーンと載せてみたぞ。

かつて宇宙での大きな闘いですら敵大群を圧倒した伝説の鎧……。それが封印されてから長い年月が経った時代、ダーネック軍の侵略に立ち向かう若者たちがいた……。はたして伝説の鎧は悪しきものなのか？　そのへんの謎も含め物語はドンドン盛り上がっていくぞ。春を待て！



お茶目な魔導士ネーナ

見習いとはいえ、立派な魔導士。明るい性格で人気者だが、じつはボナーレン国の王女だったりする。



エリン姫を救い出せ！

Aランクサンダー

リップファンは絶対買い!

RIOT/2月下旬発売予定/7,400円/ADV/CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

このゲーム、いろんな意味で期待している人が多いんじゃない!? なんたって企画者がシルキーリップの人だからね!

今月はいきなり第1話を紹介してみようということで……

第1話

閃光!異形の超人サンダー!

「サンダー、聞こえるか。この私の声が…」「誰だ、ここは何処なんだ! 俺はいったい!?」。オープニングが終了すると、こういった台詞からこのゲームは始まる。早くも大作の予感を感じさせる出だしだ。ここは、平内新島の地下に位置する「ブルズ・アイ」の秘密基地。そこに存在する人々の会話からして、自分は生体改造を受けたようだ。「ブルズ・アイ」はこの国の体制を根本から覆そうとしている。しかし俺にとってはテロリズムと同じこと。とにかくここから逃げるのが先決だ!



ここは「ブルズ・アイ」秘密基地内に設けられた生体改造ルーム。何でこんなところに俺はいるんだ!

生体改造された由鷹は基地からの脱走を試みるが……



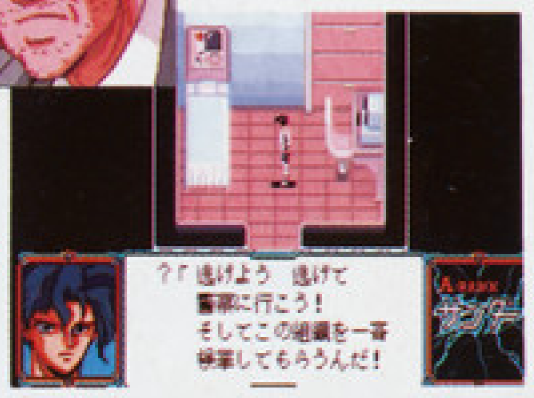
こ、こいつ変身しやがった!こいつらの科学力はいったい!?



訓練で負けた者は惨めな思いをしながら死んでいくのだ……。



ここはひとつ、時代とかいう奴の話に耳を傾けるしかなさそうだ。しかし、こいつらの思考は無茶苦茶だ!



とにかくここから逃げたほうが良さそうだな。こいつらの計画を警察に知らせれば、自衛隊だって米軍だって。

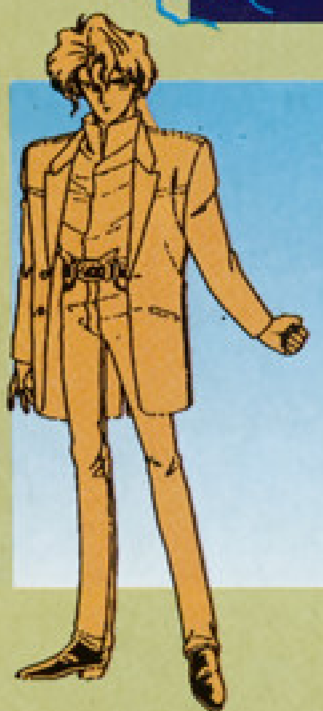


こんな可愛い子も改造人間だっていうのか! できれば一緒に逃げたいところだが。そういうわけにもいかないか。



この船に乗ればこの島から脱出することができる。だが、あまりにも事がうまく運びすぎているような気が。

主な登場キャラクターを紹介するっす



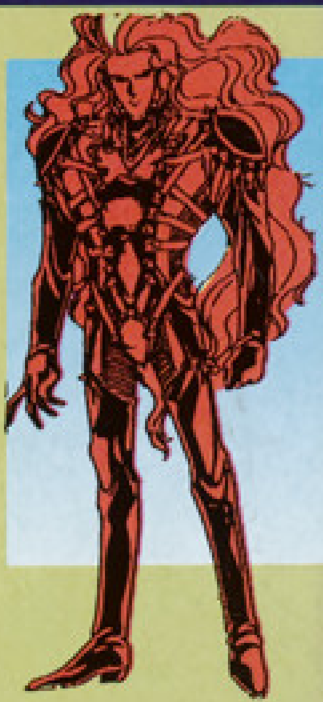
乱 由鷹

このゲームの主人公。元城西大学の生化学者。「ブルズ・アイ」によって誘拐され改造手術を受ける。現在記憶喪失中。



是玖斗 陽子

政府の「ブルズ・アイ」調査機関「人造生体調査班」是玖斗隊隊長。サンダー抹殺の任務を受けるが、後に由鷹の理解者に。



ファイブ

「ブルズ・アイ」幹部。時代に「異なる力」を提供した人物であり、その正体は謎に包まれている。改造人間ではないらしい。



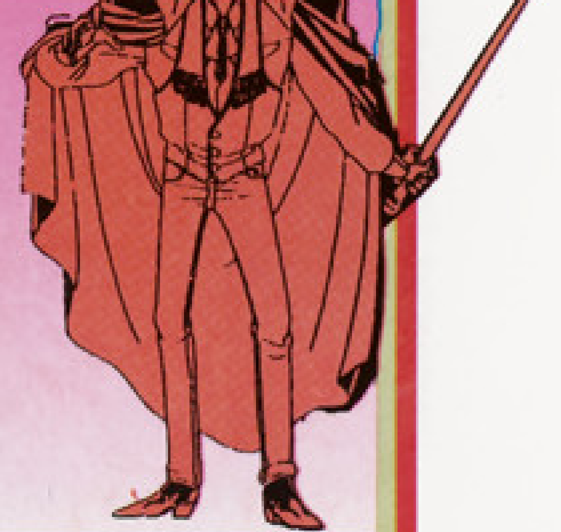
得乱めぐる

天涯孤独の浮浪少女。空き巣をやっていたところを由鷹と出会い、行動を共にするようになる。自称「サンダーの相棒」。



時代乱九郎

「ブルズ・アイ」首長。改造人間こそが理想的国民であるという信念を持つ。理想国家実現のため、日本政府の転覆を図る。



陣八

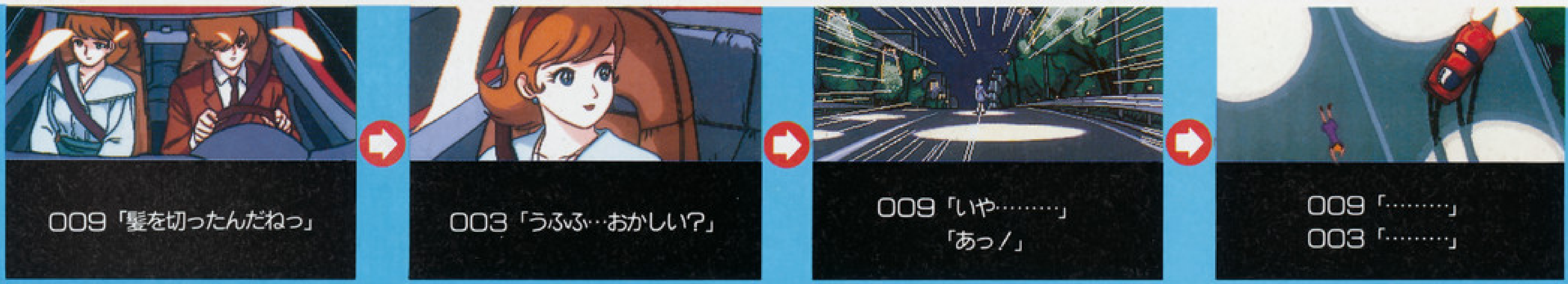
「ブルズ・アイ」諜報隊隊長。その任務は日本政府の監視、及び実戦隊改造人間の監視である。神出鬼没な名脇役だ。

サイボーグ009
ハンパじゃないビジュアルシーン

RIOT／3月発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 50%　1人プレイのみ

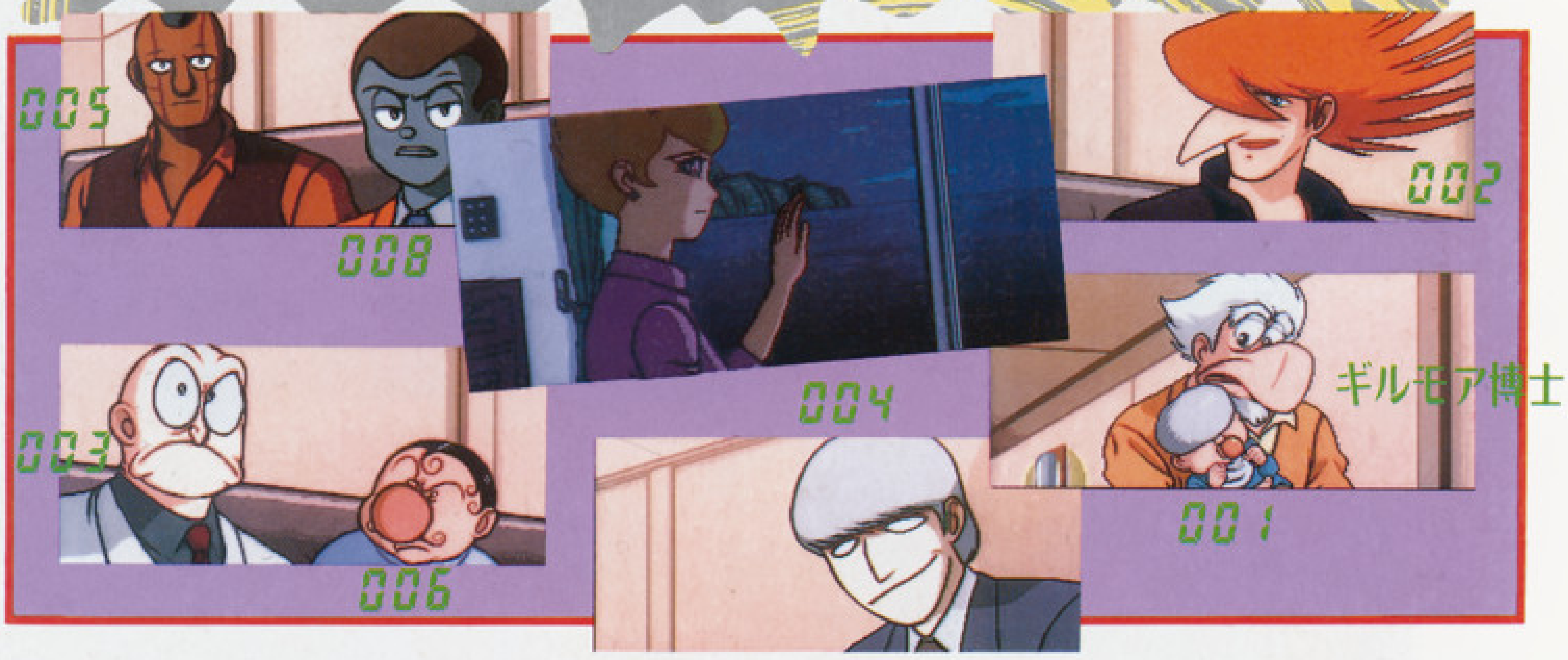
ついにその全貌を見せつつある、このゲーム。今月はビジュアルを中心に紹介しちゃうぞ！ どーです！ きれいでしょ！







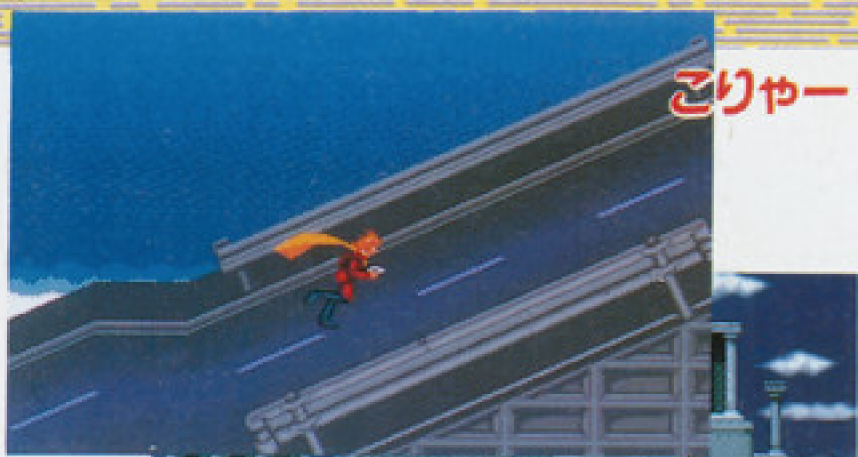
謎の少女の出現により009たちは事件に巻き込まれていく…。

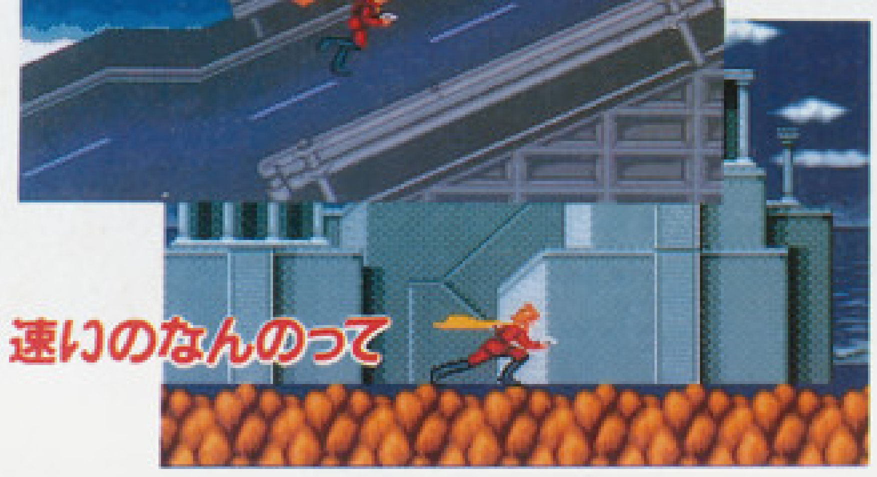


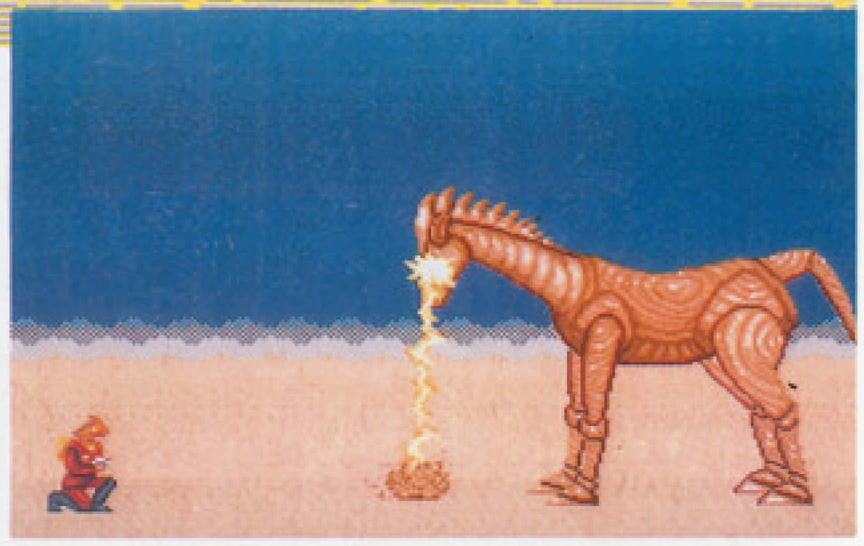
今月はまず超きれいなビジュアルシーンを見ていただこう。「サイボーグ００９」という原作の絵柄がそうさせるのか、ほとんど無理のないビジュアルに仕上がっている。ストーリーはここでも紹介しているとおり、００９と００３のドライブ中に突如現われた謎の少女を中心に展開されていく。はたして、彼女の言った言葉の意味はいったい何!?

原作を知りつくしている方も納得のアクションシーン!!

このゲームは、最近のソレにもれず、ストーリーを中心に展開されていくアクションゲームだ。基本的には００９を操作することになるのだが、とにかく加速装置を使ったときの爽快感がいいのだ。ステージをクリアしていくごとに、ストーリー中心のビジュアルシーンも拝めるようになっているぞ。超高速スクロール面では、あまりの速さに悪酔いしないように気をつけてくんなまし。







このゲームは、基本的に横スクロールのアクションシーンと、高速スクロールのキモチいい強制スクロールシーンとに分けることができる。まあ、強制スクロールシーンはナチュラル加速装置使用ステージともいえるかな？

NIGHT TRAP

SEGA-CD成功のカギを握るSOAの秘密兵器

セガ／国内発売検討中／IAM／CD-ROM

完成度ゲージ ？％ 1人プレイのみ

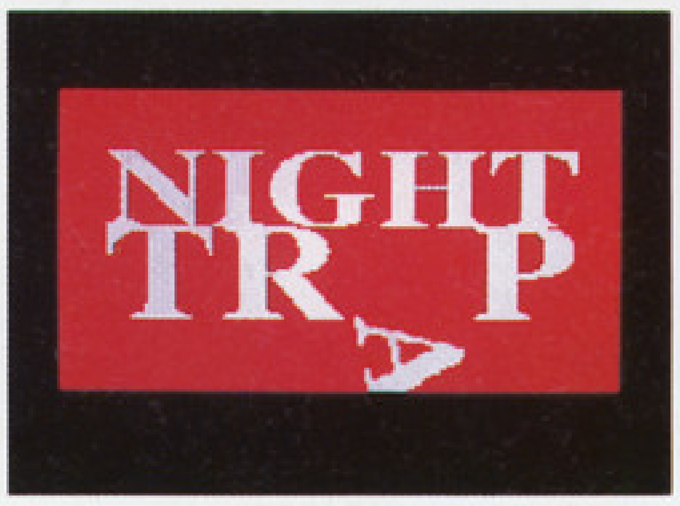
ついにアメリカからインタラクティブムービー(IAM)がやってきた。気合いの入ったそのデキ、拝見させていただきましょう。

アメリカでSEGA-CDとともに現れたこの作品は、これまでにないゲーム性を持っている。

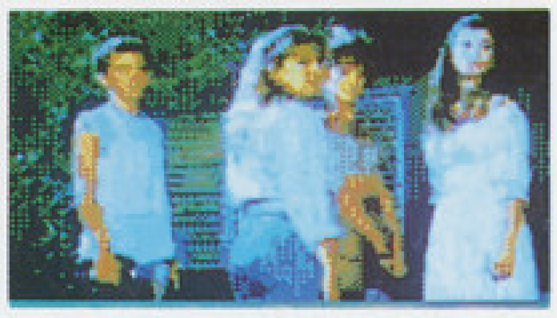
とりあえず君のするべきことは、最初にアタックチームのコマンダーが説明してくれる。とある家に招かれた、５人の少女たちを謎の侵入者から守るというもの。実はこの家では、以前にも５人の若者たちが行方不明になっているそうだ。プレイ方法は家の各所に備え付けられた、ビデオカメラで監視して、トラップのある場所にきたら作動させる。簡単そうだけど、あちこちに出没するやつらを、８つのカメラをタイミングよくスイッチして、捉えるのは大変だぞ。おまけに、ワナの仕掛けを動かすためにはアクセスコードが必要で、６種類の色で示される。最初は青なんだけど、怪しい（？）家族は、しょっちゅうコードの色を変えてしまうから、このシーンを見逃しちゃうと、トラップは作動せず、捕まえることができなくなってしまうのだ。

侵入者が、そしてホストファミリーが、いったい何者なのか、なんの目的なのかは、なかなかわからないし、なんだかＢ級映画みたいなストーリーや映像だけど、ツボをおさえた演出にどんどん興味をひかれていくはず。

でも先を見るためには、常に一定の侵入者を捕まえていなければならないところがこのゲームのポイントなのだ。敵を逃しすぎたり、若者が捕まってしまったり、それから誤って彼女たちをワナにはめてしまうと、コマンダーが怒って、ミッションは中止、すなわちゲームオーバーになっちゃうんだ、これが。







こういった本格的な、インタラクティブムービー（対話型映画）はMEGA-CD初登場。君はこのたくましいアタックチームの一員として、いたいけな少年・少女たちを守りつつ、謎が深まるばかりのストーリーを追っていく。現段階では全編英語音声だけなので、どのような形で日本語化してくるかも楽しみ。



キッチンでは

管のつながったボトルがたくさん貯蔵してある。なかの真っ赤な液体はいったい何か？



リビングでは

何も知らずパーティーを楽しむおねえちゃんたち。重要なことも時々話すが、たいがいは男の子や家の話ばかり。これぱっかり見ていると、侵入者がどんどん増えちゃってクビになる。



ACCESSコード&ゲージ

ワナの場所は不明だがトラップゲージが赤になると、侵入者が仕掛けの上にいることになる。すかさず、Ｂボタンを押せば、このとおり。捕まえると一安心。トラップはさまざまだから、トラップゲージとアクセスコードの変更に注意しよう。



玄関口では

コード変更の相談をするホストファミリー。ゲームのたびに会話の部分がランダムで変えられてしまうから、毎回こういう場面は見逃せない。



家の部屋の配置図。各部屋のつながりを早く覚えると後で苦労せず。



モニタースイッチャー

監視モニターを切り替えて状況を確かめる。潜入した仲間がカメラに向かって情報を知らせることも…。



バスルームでは

Ｂ級サスペンスにはなくてはならないおねえさんのちょっと色っぽいシーン。ドアの向こうにいる人影を友達の冗談だと思って油断している彼女に危機が迫る。さあ、どーなる？



おまえはクビだ!!

味方が殺されてしまうと、コマンダーが「オマエは下手だから、クビだ！」と言ってパッドのケーブルをひきちぎってしまう。

デバステイター
リアルな演出が効いている！

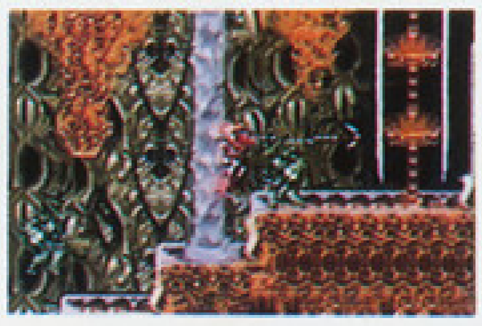
ウルフ・チーム／2月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

究極のメディアミックスソフトの最新ゲーム画面を入手！ OVAも待ちきれないが、ゲームはもっと待ちきれない！

MEGA-CDのしっかりとしたアクションゲームです

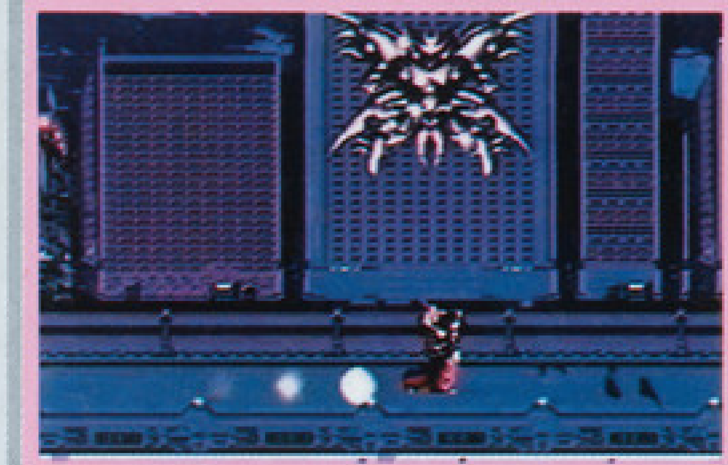
「デバステイター」は以前にも紹介したように、ＯＶＡやコミック、音楽ＣＤなどとのメディアミックスソフト。いままでは、ゲーム画面をあまり紹介することができなかったけど、ここにきて編集部にゲーム画面の入ったビデオが届いた（ビデオから画面を撮ったのでちょっと写真が汚いが、実際はこれの527倍くらいキレイ）。ビデオを見てわかったことだが、かなり良質なメカアクションをしていた。つまりアニメパターンも多く、そのうえハデな演出が効いていて気持ち良い。拡大縮小もうまく取り入れているしね。さらにシューティングステージの背景のきれいなことも目についた。これにビジュアルシーンが加われば鬼に金棒状態／ ＭＥＧＡ-ＣＤも、ここまできたかと実感させてくれるぞ。





アクションにおけるそれぞれの特徴

ローラーダッシュ



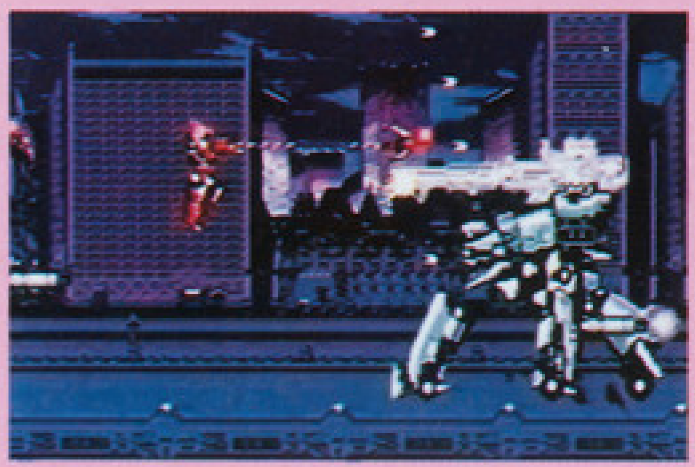
最も弱い敵なら体当りで一撃のもとに破壊できる豪快な技。

ＳＨＴシーン



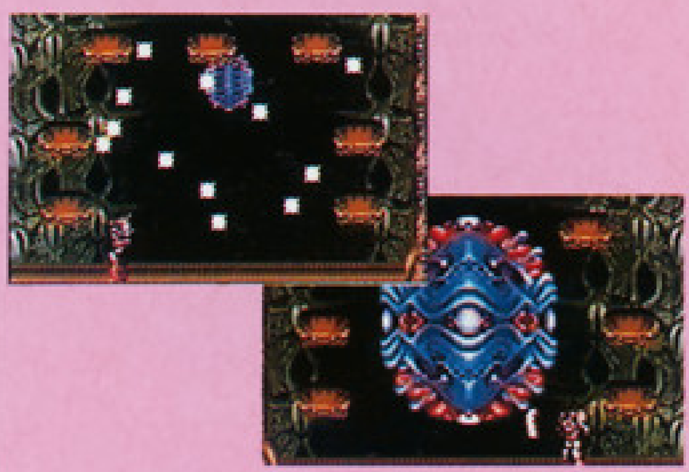
「サイドアーム」なシューティングシーン。スクロールがきれい。

ボスのしつこさ



破壊しても破壊しても攻撃してくるイイ奴。アニメパターンが凄い。

呼鳴…拡大縮小



MEGA-CDの機能にこんなものがあったのか！ という見事な演出。

MEGA-CDハミダシ情報

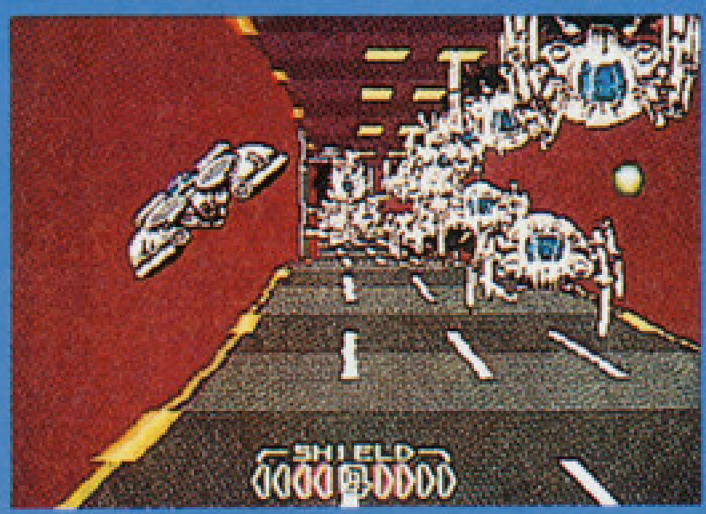
この前の12月6日に開催された遊星セガワールド用に向けて、各社のCDソフトが開発されていただけあって、今月は一気に最新画面の増えたMEGA-CDソフトだが、当日は今月の誌面に載せられなかったものもあったよね。なかでも多くの観客を集めてたタイトーの「ナイトストライカー」は、拡大縮小をふんだんに使ってデカキャラもガンガン動いていたぞ。来月号こそは画面写真を見せられそうだから期待して待とう。



参考出品の「スゥーアシャーク」は映像がグー。

ところで、ついに海外でも発売されたMEGA-CD(SEGA-CD)だが、ほかのコーナーでも書いていた通り、あちらでは本体が爆発的な売行きを見せ、ソフトも面白いものが揃っているみたいだぞ。なかでも「ナイトトラップ」と同じく撮り込み映像の見事な「スゥーアーシャーク」は、日本での発売も期待されるだけに要チェックかもしれないぞ。

あと、にわかに入ってきたパイオニアのLDゲーム機の話(1月発売、春にも発売か?)だが、来月はこっちも要注意かもね。

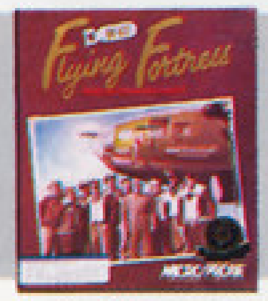


アーケード版に匹敵するほどの動きを見せていた「ナイスト」。

TERADRIVE PC COLLECTION



海外のゲームのなかには日本人には予想もつかないところに凝っていたりするものが多い。これが文化の差ってやつなのだろうねえ〜。



B-17 Flying Fortress

MICRO PROSE／¥14,000

大型爆撃機を題材にしたフライトシミュレータ

戦闘機に乗り込むフライトシミュレータは数多くある。しかし、乗り込むのが大型爆撃機、しかも乗組員が10名もいたとしたら……。操作、設定が超マニアックな、ちょっと変わったフライトシミュレータ。

フライトシミュレータにかける開発陣のマニアックな情熱

今月はシミュレーション関係に抜群の強さを見せるマイクロプローズ社から発売された「B-17 Flying Fortress」を取り上げる。

「B-17 Flying Fortress」とは、1935年にボーイング社の手によって第１号が完成されたイギリス軍大型爆撃機のことで、乗員数は操縦士、副操縦士、砲兵、爆撃兵、通信兵など、総勢10名。

また、武器としても爆撃用の爆弾以外に、マシンガンを６カ所９基装備している。まさに『空飛ぶ要塞』の名にふさわしい化け物マシンといえる。

そんな機体を操るわけだからF-16、F-29といった戦闘機を題材としたフライトシミュレータとは当然内容も違ってくる。

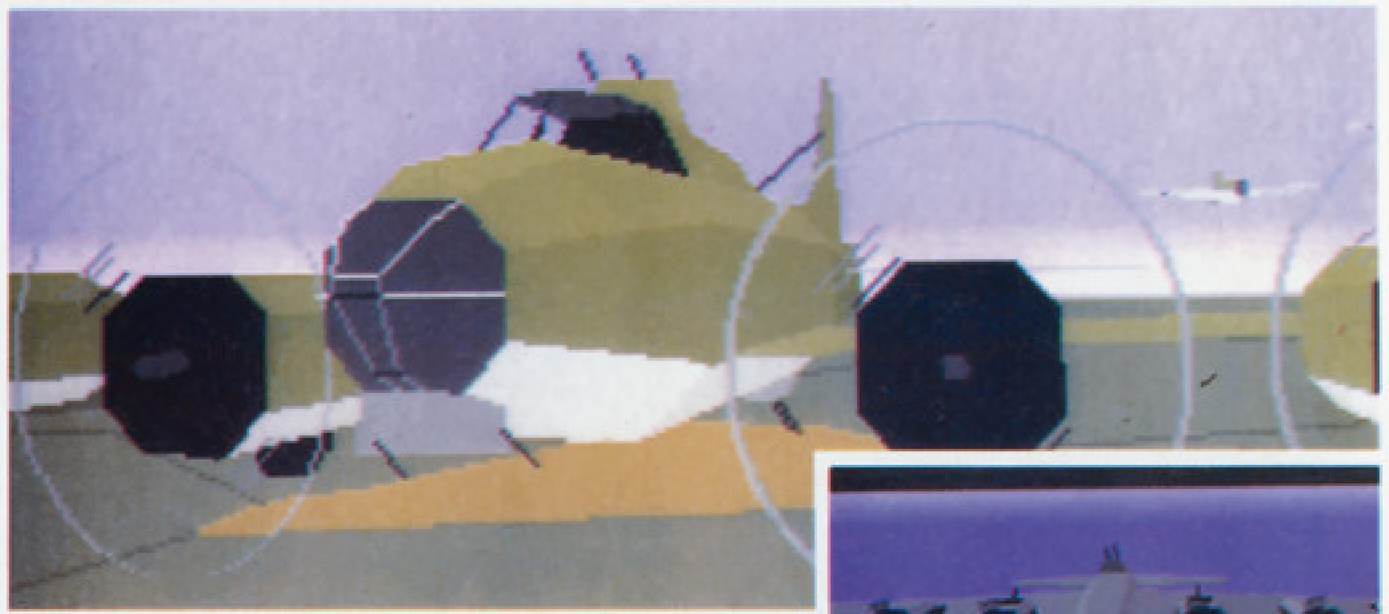
では、どのように違うのか。その前にちょっとフライトシミュレータ全体について書く必要がある。

フライトシミュレータは一般的には、どれも同じような物という認識がなされている。ポリゴンを使用した画面が、どれも似たように見えるといった理由からなのだろう。しかし、似かよって見えるものでも、実際に飛んでみた感触はかなり異なるのだ。

先にも述べた「F-29」なんかは高速ポリゴン描画による、超高速かつ滑らかな飛行感覚を味わうことができる名作だし、シネマウェアの複葉機シミュレータ「WINGS」なんかは、離着陸のシーンを大胆にも省略することによって、ジョイスティックのみの操作で飛行感覚を手軽に味わえる珍しい例である。

ではこのゲームはどうか？　まずこのゲーム、偏執的なほどに必要なキー操作の数が多いことがあげられる。無論、普段のフライトに必要なキーの数は20個ほど（それでも多いか……）だが、あまりゲームとは関係ない、３Ｄ視点の変更キー、シフトキー併用の操作までも含めると100近くまでいってしまうのだ。

実際、４基のエンジンに対するキー操作だけで４基×６種類＝24個のキー操作が存在する。





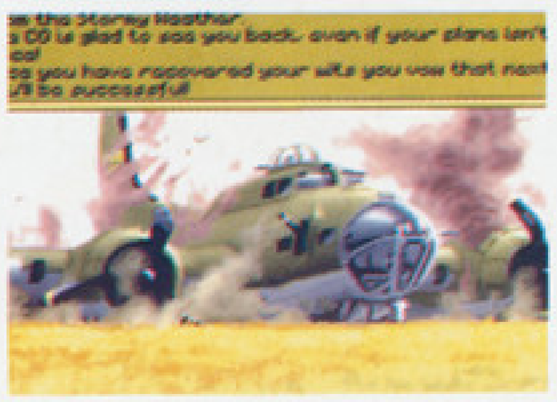
多くのシミュレータと同様にこのゲームにも自分の視点を変更するモードがある。しかし、固定視点でなく、ゲーム中リアルタイムに視点を移動出来る点が面白い。

上官から指示がある



指令室でいくつかあるミッションのなかから選択して受ける。

離陸に失敗すると…



無理な離陸はクラッシュのもとだ。失敗すると上官に怒られちゃうぞ。

そんなわけなので、離陸するだけでも多分初めての人は30分くらいかかるのではないだろうか。

だから、面倒な人はオートパイロットにしてしまおう。しかしオートにしても離陸するまで８分位(！)かかる。なぜかといえば、B-17が直接滑走路に置いてないためで、そこまで到達するのに時間を使うためだ。これには、何か深い理由でもあるのだろうか？

さて、なんとか離陸してしまえば後はけっこう暇だ。ナビゲータの画面にして爆撃目標までの距離を確認。攻撃目標近くに到達し、敵戦闘機が接近してきた時には360°攻撃可能な上部砲台から迎撃する。

攻撃目標付近にきたら爆撃。この時、３Ｄ視点変更機能で好みの位置に視点を変更しておくと映画みたいでなかなか楽しい。

で、優秀な戦績を上げ、無事帰還すると勲章がいただける。

他の戦闘機を題材にしたフライトシミュレータと比べると、ゲーム中、さほど緊迫感はない。しかし大型爆撃機での戦闘とはひょっとしたらこんな感じなのかもしれないとも感じた。決して日本人好みではないがマイクロプローズのフライトシミュレータに関する情熱を感じさせる１本だ。

爆破目標を確認



爆撃の目標は工場、ロケット基地、発電所と様々だ。爆破目標をフライト中に様々な視点から確認できるのもありがたい機能だ。

選ばれし10人のクルーたち



フライト途中でも、乗組員はポジションをチェンジできる。各乗組員は射撃力、爆撃力など異なったスキルを持っているのだ。

■じつは先月の予告と今月の内容には若干の違いがある。舶来ものだけに予定どおりいかないってことで…すみません。で、来月号の予告だが、ADV、SLGときたのでやはりRPGかPUZかな（あくまで気がするだけにとどめておこう）。：今月紹介したソフトを入手希望の方は、マイクロプローズジャパン株式会社（日本発売元）0423-33-7781 にお問合せください。

年が変わって1発目のG.G.コーナーだけど、雪崩のごとく押し寄せる新作の嵐・嵐!! ジャンルも、RPGあり、SPTあり、PUZありと、こいつは春から縁起がいいぜ!

シャイニング・フォース外伝 —シナリオ1 遠征 邪神の国へ—/レミングス/ウインブルドン/ぷよぷよ

NEW SOFT SPECIAL VERSION for ATTACK

シャイニング・フォース外伝 —シナリオ1 遠征 邪神の国へ—

●セガ/発売中/5,500円/RPG/4M+B.B.

メガドラ版の続編。前作のキャラクターたちの子孫が新たなる闇の力に対抗すべく立ち上がる! シンプルなシステムと派手な戦闘グラフィックが注目の1作。

G.G.で本格的RPGが楽しめるものといえば、この「シャイニング・フォース外伝」をおいてほかにはないと言い切っても過言ではない。

メガドラ版のシステムを完全継承しつつ、敵の思考ルーチンの高速化など、ポータブル機用にアレンジされた親切ソフト。戦闘時のグラフィックやしっかりしたストーリーなど、メガドラ版にがぶり寄る勢いのこのゲームを、今回は特別に攻略してみるぞ。光の戦士の子孫たちは、世界を救えるか?

レベルアップ+転職が攻略のカギだ!

この「外伝」を攻略するにあたってのポイントは2つ。まずは、レベルを早め早めに上げていくこと。1回戦闘に入ったら、主人公の持つリターン1の魔法を使って、必ず途中で本陣に戻ろう。つまり、全員を生還させるように戦うこと。偏ったレベルアップは後半の戦いを非常にキツイものにするからだ。そして、お金はどんどん武具に投資することだ。

そして、ユニットの配置。基本的に隣り合わせにユニットを配置してはいけない。全体魔法はかなりのダメージを被るので、1人ひとり間を開けて市松模様のようにならべること。このフォーメーションを基本に敵を取り囲むように戦うことが大切だ。

シナリオ途中で



◀ある程度経験値を稼いでレベルアップしたら、様子を見つつ……。

リターンで戻る



▶主人公のリターンーの魔法で本陣に戻り、体制を建て直そう!

転職はいつするかが大事

ある程度レベルアップに励むと、やがて転職(クラスチェンジ)のチャンスがくる。転職すると、今までの武具より強力なものが装備できるし、さらに1回のレベルアップでかなりのパワーアップが期待できる。

また、メガドラ版で不評だった、転職時にキャラクターのパラメータがいったん下がるというシステムもしっかりカットされている。



◀一気に転職せず、パーティー全体のバランスを考えて誰を転職させるかを決定。転職したら武具を強力なものに買い換えておけばよりベター。頭を使ってみよう。

これにより、転職におけるデメリットはなくなったと思っていい。上級職専用の武器が手に入ったら、即転職しよう!!

GAME EXPLANATION

前作から20年後。ガーディアナは、亡き王のあとを継いで女王となったアンリのもと、平和な国家として再建された。しかし、その平和がすぐに乱されることになろうとは……。

ルーン大陸の南に位置する軍事国家・サイプレスがいきなり使者をよこしてきた。サイプレスの使者は、国王からの贈物として小箱をアンリに手渡した。しかし突然、小箱から黒い煙が吹き出し、アンリは石にされてしまう……。アンリを救うため、ガーディアナの精鋭部隊が結成されサイプレスに向かうが、連絡が途絶えてしまう。困惑する側近のラグ、ケンの前に、6人の人物が現れた。

その6人とは、光の戦士の血を受け継ぐ子孫たち。ガーディアナを船で旅立った一行はすぐにサイプレスの襲撃に遭い、船は沈没、遭難してしまう……。

GAME SOFT VALUATION

メガドライブ版のシステムをしっかり継承しているので、メガドラ版をプレイしたことのある人には非常になじみやすい。また、そうでない初心者にもとっつきのいいのは好感が持てる。ストーリー的にもメリハリが効いていて、RPGの王道をいく仕上がりになっているといえる。

タクティカルバトルはコツを飲み込んでしまえば楽に戦えるが、半面キャラの移動や戦闘にかったるさを覚える人もいるだろう。戦闘中の移動画面に表示されるキャラクターのステータスが多少目障り(スタートボタンを押せば一時的に消せる)なのが気になるところかな。それから、本陣コマンドを使っているとき、死んでしまったキャラが転職できたのにはちょっと……。そのへん細かいようだけど、しっかりしてくれるとなお良かった。

評価メーター

評価メーター	
操作性	★★★★
AV面	★★★★★
ゲームバランス	★★★★
持続性	★★★★
オススメ度	★★★★★

レミングス

●セガ／2月5日発売予定／3,500円／PUZ／2M

パソコン、家庭用ゲーム機のほとんどを制覇してきた怪物パズルゲーム。レミングスたちのパフォーマンスにはもう、ただただ脱帽するばかりなのだ。

完成度ゲージ　100%　1人プレイのみ

このゲームはハッチから飛び出してくる「レミングス」に命令を出して、うまくゴールまで導くパズルアクションだ。画面下に並んだアイコンを選択して、命令したいやつにカーソルを合わせてボタンを押すだけと、操作はいたってシンプルだ。だけど、だれにどんな行動をさせるか、考えれば考えるほど脳ミソがパニックになることうけあい。ステージは数多く用意されており、長ーく遊べる1本だろう。

G. G. 版は思った以上に動きがよく、画面がコンパクトな分、操作しやすいのでお買い得の逸品に仕上がっている。



◀数々の機種で発売され、有名なパズルゲーム。ズルズルと病みつきになるというより、暇を見つけて楽しむほうがいいだろう。

コマンド選択



◀画面下のアイコンで行動を決定し、誰に命令するかをカーソルを動かして決定しよう。簡単操作がうれしい！

出口へ導け



▶全員をゴールまで連れていければ成功！　高いところから落としたりするというムチャな行為は絶対に禁物だ。

GAME SOFT VALUATION

まさにG. G. の面目躍如といった感じで、キャラクターの動きもマップ構成も非常にバランスがいい。マウスを前提とした操作系も、この画面サイズなら十字ボタンで快適に操作できる。最後発だけに、しっかりそのヘンは考えて作られているようだ。

評価メーター

操作性	★★★★
AV面	★★★
ゲームバランス	★★★★
持続性	★★★★
オススメ度	★★★

ウインブルドン

●セガ／2月26日発売予定／3,500円／SPT／1M

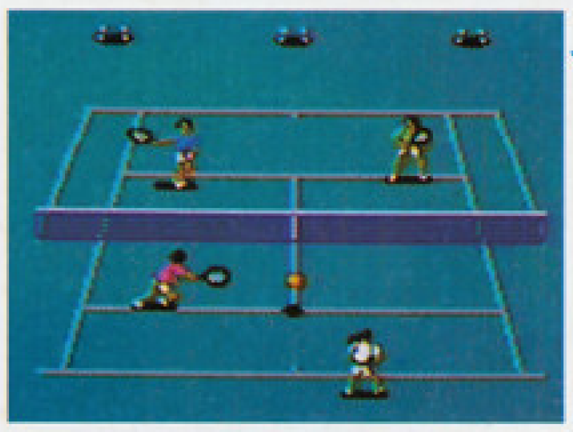
テニストーナメントの最高峰、ウインブルドンを戦い抜け。シンプル操作で意外に熱い戦いになること必至!!　選手を育てて、目指せグランドスラム！　なのだ。

完成度ゲージ　100%　1人プレイのみ

グランドスラムサーキットの4戦のうち、最も格式が高いといわれるウインブルドン。これを制覇すべく、1人のテニスプレイヤーがヨーロッパに殴り込みをかける。

オーソドックスなテニスゲームだが、試合に勝つとボーナスポイントがもらえ、選手の能力を強化していくことができるRPG的な要素も取り入れている。シングルスと、コンピュータをパートナーにしたダブルスとが用意されており、お気軽に楽しむことのできる1作といえるだろう。

本格派!!



▶キャラの動きはいたってスムーズ。オーソドックスな作りには好感が持てる。テニスゲームのツボは押さえてある。

トーナメントもあり



◀ツアーモードでは世界の強豪と戦うこともできる。1戦勝ち抜けば選手の能力を強化できるようになっている。

GAME SOFT VALUATION

とにかくシンプルなゲーム。とくにテクニックを要することもなく、ただただボールを打ち返しているだけでもある程度までは勝ててしまうから不思議だ。ツアーモードとノーマルモードの2つがあり、ツアーモードで勝利するとボーナスポイントがもらえ、選手を強化できるのはいいのだが、それほど劇的に強くならないのがちょっと悲しい。

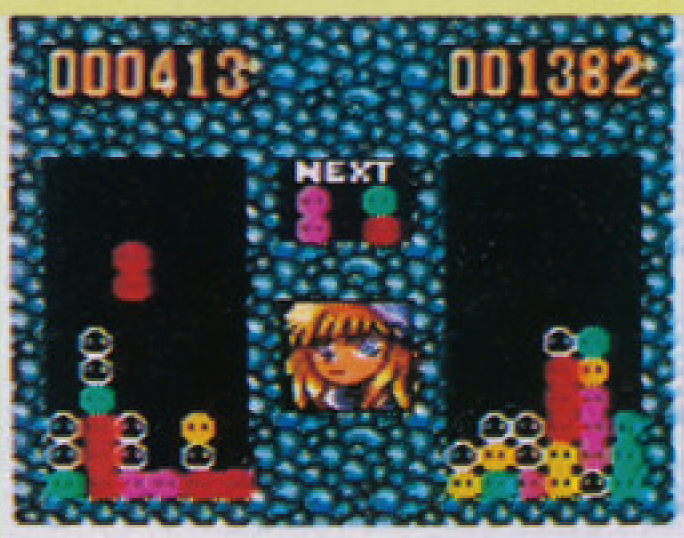
評価メーター

操作性	★★★
AV面	★★
ゲームバランス	★★★
持続性	★★★
オススメ度	★★★

"ぷよぷよ"完成迫る!!

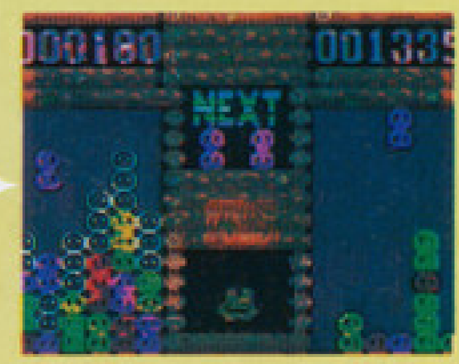
●セガ／3月19日発売／価格未定／PUZ／2M

落ち物ゲームの新機軸「ぷよぷよ」が、ついにというかやっとというかG. G. に上陸／　まだ完成版ではないが、G. G. になってもあのまとめ消しの快感はばっちり移植されており、操作性もなかなかのもの。また、ケーブルによる2人の通信対戦もしっかりサポートしており、本質を忠実にフォローしているという点では現時点で合格点に達している。

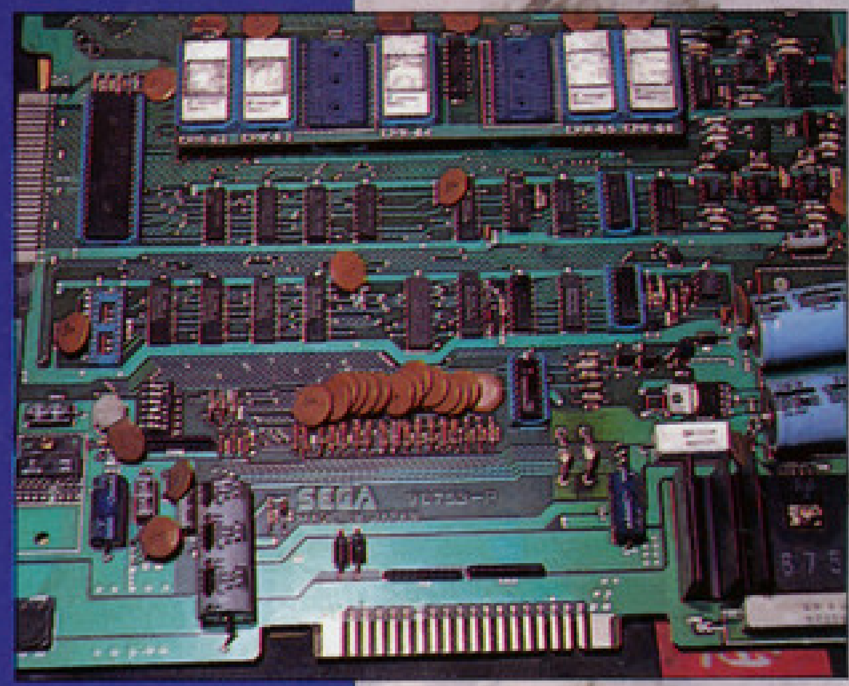


▲見た目の印象としては、ぷよのグラフィックが単色のみで少々さびしいかな？　操作性はマル。

通信対戦が熱いぜ!!



BINARY HISTORY ANALYSIS of the TV-GAMES



TVゲームの歴史　第11回　文責：渋谷洋一／監修：漆原龍之介

インベーダーブーム沈下後に現れた真のポストインベーダー

'78年、空前絶後の大ブームを巻き起こし、一大社会現象にまで発展したタイトー「スペースインベーダー」は、それまでのゲームとは、ハード的にもソフト的にも一線を画す画期的な素晴らしいゲームだった。だがそれ以降、多くのゲームメーカーは「インベーダー」のハードとソフトを模倣した。それゆえにインベーダー一大帝国が築かれたわけだが、その帝国も過剰な供給により、意外にも早くその勢力を失うことになった。それまでに他のゲームメーカーは、ポストインベーダーとなりうるゲームを模索し続けた。だが、しょせん「インベーダー」のハードを改造した発展型のゲームではポストインベーダーになるほどのものは現れなかった。しかし唯一発想の転換を行ったゲームがあった…。

1979 namco/「GALAXIAN」



ナムコ「ギャラクシアン」。このゲームの出現によって、ゲーム業界は大きく発展していく。



赤いエイリアンを2体破壊した後、すかさず黄色いボスを倒せば800点の高得点ボーナス。

インベーダーブーム沈滞後、その後釜を狙って数多くのゲームが送り出された。だが、結局「インベーダー」にとって代わるだけの面白さをもつゲームはついに出てこなかった。まあ、あの偉大なる「インベーダー」とその模倣や亜流が築いた一大帝国を超えるゲームを、当時期待するのは酷だった。このゲーム業界を産み出したといってもいい「インベーダー」を超えるというからには、最低条件として、これからのゲーム業界を引っ張っていくだけの力をもったゲームでなければならなかったからだ。

'79年、タイトーの「ギャラクシーウォーズ」や「フィールドゴール」などをプレイしながら、「インベーダー」は、それでもしかたなく惰性でプレイし続けられていた。空き地という空き地に乱立したインベーダーハウスも次々に潰されていった。街のゲームコーナーには、すでに熱烈なゲームファンしか徘徊しないという状況にまで、一気に落ちこんでいた。そんなあるとき、突如、彗星のごとくゲームセンターに姿を現したのが、ナムコ「ギャラクシアン」だ。

この「ギャラクシアン」を見たときに、全身を貫くような衝撃が私を襲った。まさにこれこそが、ポストインベーダー。これからのゲームだということを直感した。

素晴らしく美しいドット単位のフルカラー。リバーブのかかった奥行きのあるサウンド。滑らかで流麗な敵キャラクターの動きと、それらが織りなす胸のすくようなスピード感。これらすべてが従来のゲームとは一線を画する内容だった。特にバックに流れる美しい流星群は、まさに時代が変わるきらめきそのものだった。

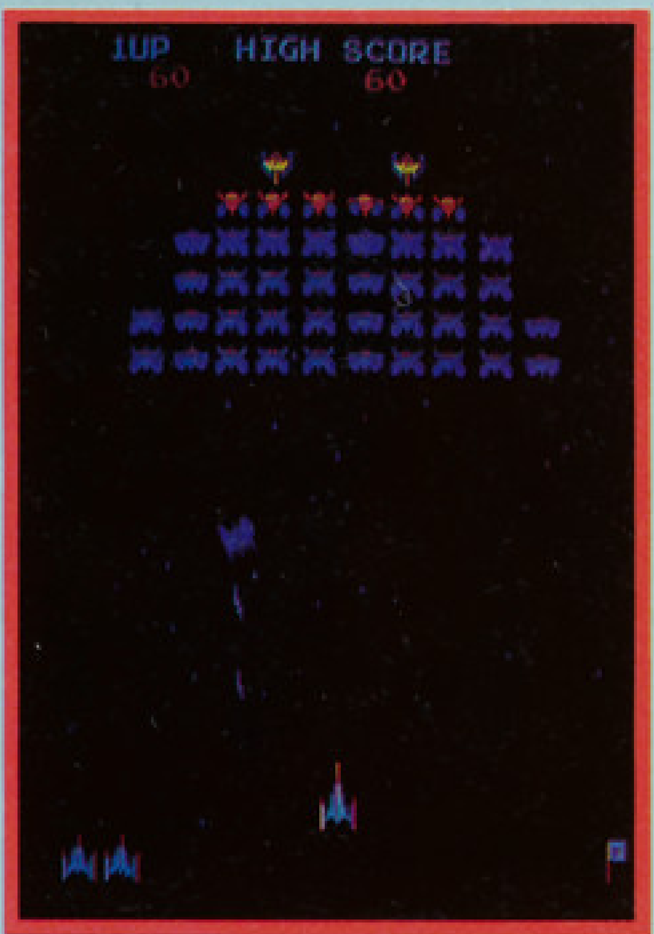
その後、「ギャラクシアン」は一大ヒットを飛ばし、ポストインベーダーとなって、これからのゲーム業界を引っ張っていく。「ギャラクシアン」が、今日あるゲーム業界に与えた影響は計り知れない。現在までのゲームを世代的に分けると「ポン」以降、「ブレイクアウト」(ブロック崩し)以降、「スペースインベーダー」以降、そして「ギャラクシアン」以降となる。「ポン」以降はこの業界の創世期であり、まだまだゲーム業界も確立されていない。その後の「ブレイクアウト」からは、しっかりとしたゲーム理念が確立された。それまでのタイマー制から脱皮し、持ち機という概念を持ちこまれた。「スペースインベーダー」以降はハードにCPUが使われ、ゲームの表現力がぐっと増してくる。そして「ギャラクシアン」以降の時代となる。もし、ナムコの「ギャラクシアン」が出なかったら、確実に数年はゲームの進化は遅れただろうし、このゲーム業界自体、今こうやって存在したかどうだかわからない。

ナムコはある人に頼まれて、アタリから許諾を取り、「ブレイクアウト」を受注、制作。その基板の故障修理をするうちにハード技術を学んでいった。そして自社オリジナルの初のゲーム、「ジービー」を世に送り出す。だが、「ジービー」はハード的な高レベルの技術、ソフト的なよいセンスをもっていたにも関わらず、ヒットはしなかった。ピンボールのようなアウトレーンが運という要素を与えてしまい、根本的なゲーム理念を侵害してしまったからだろう。当時のディストリビュータにとって「インベーダー」との抱合せでしかさばく

とができなかったお荷物ゲームだった。他のゲームメーカーは、「インベーダー」の模倣と亜流で楽に甘く稼ぎまくっていた。だが、「インベーダー」のコピーを作らなかったナムコは、他のすべてのメーカーが甘く儲けているときに、辛酸をなめる結果になる……。だが、痛みなくして収穫はない。このしょっぱなの挫折が、後に大きな実りを生むことになる。

他のメーカーは「インベーダー」の基板を元にポストインベーダーを模索していたが、それではどうあっても「インベーダー」を超えることはできない。その点、「ギャラクシアン」はハードの構成が、「インベーダー」のそれとはまったく違っていた。それはソフト（アイデア）から考えられたハードという点だ。「インベーダー」の基板を使っていたのでは、制約があり、必然的に表現できることは限定されてしまう。だが、こういったゲームを創りたいという、ソフトから考えられたハードには、その表現にまったく束縛がない。これまでの「ブレイクアウト」や「サーカス」、そして「インベーダー」という世代を画する名作すべてが、はじめにアイデアがあって、そこからハードが設計されたものだ。

「インベーダー」のハードは、映像出力の方式が単純なフルグラフィックだ。「インベーダー」の場合、



これはニチブツ「ムーンエイリアン」。エイリアンと自機のグラフィックがちょっと変だ。

画面１枚分のRAMがあり、そこにCPUが介してハードが映像信号化する。この方式ならハード的にもソフト的にも簡単に作れる。この方式は「インベーダー」を作る場合にはいいが、このハードでは逆立ちしても「ギャラクシアン」を作ることはできない。「ギャラクシアン」の画像処理は、ハードが映像信号を送り出し、秒間何十回も画面を描き直している。そしてその最中に、ある特定のキャラクター単位の画像だけを希望する座標に、送りこむことができる。「ギャラクシアン」にはこういった画像処理回路が設けられた。これがキャラクタージェネレータ方式、俗にいうスプライト機能だ。

基板自体は「インベーダー」に比べ、RAMも少なくROMの個数も少ないし、全体のＩＣや標準TTLも少ない。だからハード的にはなんら複雑ではなく、むしろ「ギャラクシアン」のほうが単純だ。

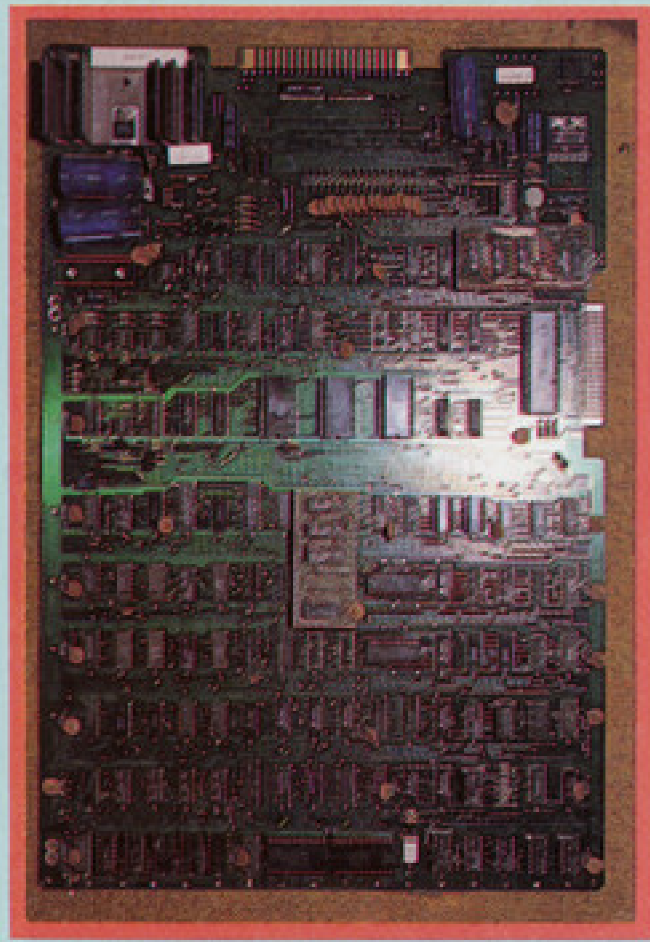
だが、そこが発想の転換。「インベーダー」ではROMのデータをＣPUがRAMにソフト的に送る。ＣPUに負担がかかるし、一度描いたものを消す作業もあるが、ソフトの自由度も高く、ハードを作るのも楽なフルグラフィック方式だ。一方、「ギャラクシアン」はカラーでフルドットにもかかわらず、ハード的に負担がかからず非常に高速。ただキャラクタージェネレータの発想は以前からあった。「ポン」や「ブレイクアウト」、「サーカス」のキャラクターなどだ。でもそれは、１画面分のデータを保持するRAMがなかったからだ。

サウンドは「インベーダー」が単一音源のオシレータボードに対して、「ギャラクシアン」はプログラム発信回路。発信機をいくつか設けて、それをCPUの割りこみでプログラムで制御。原理はまったくシンセサイザー。「ギャラクシアン」はタイニーシンセサイザーが、はじめて使われたゲームでもある。

まさにそのハードによって、ゲームの世界にも広がりのあるサウンドが表現できるようになった。当時その基板を手に入れれば、ヒットは約束されたようなものだ。

タイトー、セガの大手が依然として「インベーダー」のハードを元にゲームを作っていた頃、「ギャラクシアン」のハードを参考にしたフットワークの軽い中小メーカーが、台頭してくるようになる。ニチブツからは「ムーンクレスタ」、アイレム「銀河帝国の逆襲」、任天堂「スペースファイアーバード」。「ギャラクシアン」の基板のおかげといっていいほど、他のメーカーも利益を上げていった。中小メーカーは次々とインベーダー基板から乗り換えた。あるメーカーでは、400ページ以上にもわたる「ギャラクシアン」のハードの解説書を開発者全員に配った。ニチブツは「ムーンエイリアン」、アイレムは「パートⅡ」、「パートⅢ」でハードを熟知し、後に「ムーンクレスタ」、「銀河帝国の逆襲」とつなげる。中小メーカーだから順応性に富み行動も早い。 そして「ギャラクシアン」に学び、次々と名作を作り出していく。ニチブツは「クレイジークライマー」、任天堂は「ドンキーコング」と……。そして当のナムコは、さらに「ギャラクシアン」の基板を元にあの世界的大ヒットをかました名作「パックマン」を世に送り出す。一部の業者ではなんと、当時「ギャラクシアン」の基板を改造して「パックマン」を作り上げていた!?

「ギャラクシアン」のハードは「ゼビウス」が出る頃までのゲームの元となる。「ギャラクシアン」のハードを基本にして、ROMの容量を若干改造した様々なゲームが出た。「ギャラクシアン」の基板に音源用の単独CPUを使ったのが「ギャラガ」であり、表示キャラクター回路を増やし、メインCPUの負担を軽くし、星の背景を地形にしたのが「ゼビウス」。そして、現在に至



ナムコオリジナルの「ギャラクシアン」の基板。ヒットゲームの常で数多くのコピーが出回る。

るまで、キャラクターや背景のデータを増やしたROM増加、処理速度の高いCPUと音源専用CPUで進化してきた。

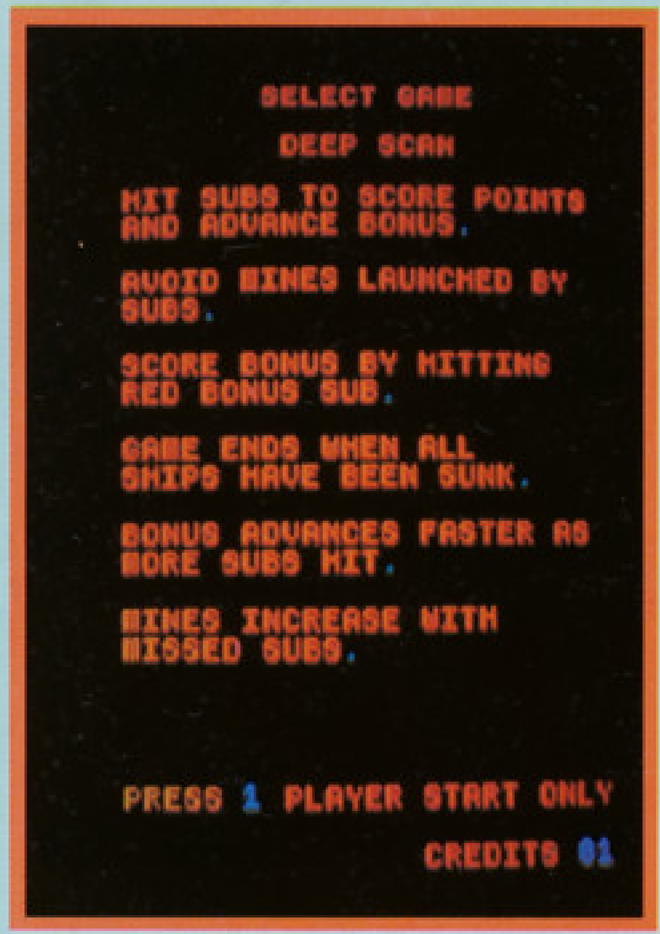
「ギャラクシアン」が影響を与えたのはアーケードゲーム業界だけではない。それをタイニーカスタム化したのがファミコンであり、そのファミコンを強化したものがスーパーファミやメガドライブだ。任天堂は「スペースファイアーバード」で儲け「ドンキーコング」でビッグマネーをつかみ、そしてファミコンを開発した。

一方パソコンは、フルグラフィック方式、インベーダーハード路線だ。膨大なRAMで表示する画面数や色数を増やした。ハード的には高級であるが、このハードではゲームができない。ゲームを意識し、PSGを搭載しているのに、ソフト上でキーコントロールできないパソコンもあった。そうこうしているうちに、ファミコンが２万円ぐらいの値段で「ゼビウス」のスクロールを再現。ファミコンはゲームをソフト側から知っている人が、いうならば「ギャラクシアン」を知っている人が作ったハードだ。

最後に「ギャラクシアン」の面を追うごとに少しづつ難しくなっていく、微妙な難易度の変化と設定には感心させられた。自然と集中力を高められていく、ゲーム性はさすがは名作といえるものだ。



ロータリースイッチにより、「ディープスキャン」と「カーハント」のいずれかをプレイできる。



「ディープスキャン」がヒットしたため、「ディープスキャン」専用きょう体が発売された。



自機が駆逐艦で爆雷で潜水艦を撃破する。爆雷の数はぜんぶで6つ。慎重に使おう。



敵潜水艦にやられ大破し、海に沈んでいく駆逐艦。惨めたらしい死に様がプレイを熱くする。

1979 SEGA/「DEEPSCAN」

「ディープスキャン」はスペシャルデュアルIIIとよばれるシステムに載ったゲームで、ロータリースイッチにより、もう1つのゲーム「カーハント」も楽しめる。実はセガとしては「カーハント」のほうが売りで、「ディープスキャン」のほうはオマケ的な存在だった。ヘッドオンシリーズの3作目にあたる「カーハント」は、多少難易度が高めながら、ゲーム内容もプログラムも素晴らしく充実したまさに「ヘッドオン」究極形ともいえる作品であった。だが、ドットイートタイプのゲームはとっくに飽きられていて、鳴かず飛ばずの状態だったが、思わぬ伏兵、「ディープスキャン」が大きなヒットを生んだ。

それはなぜか。「ディープスキャン」はもともと「ディプスボム」というゲームのリメイク版。「ディプスボム」は白黒のモニターで、DECOからは2in1きょう体で「サブマリン」、「センスイカンゲーム」という名前で発売されていた。持ち機という概念がまだ確立されていない時代で、当然タイマー制のシンプルなゲームだったが、かなり熱いプレイが楽しめた。「ディプスボム」を持ち機制にしたのが、「ディープスキャン」。そして持ち機制にしたために変更しなければならない点がいくつか出てきた。

たとえば、赤いボーナスシップ。「ディプスボム」では、時間がくると倒した潜水艦の数の分だけボーナス得点が加算され、特定のスコアを超えるとリプレイできた。だが、「ディープスキャン」は持ち機制で、面の区切りがない。そこで特別に赤いボーナスシップを登場させることにより、ゲームに区切りをつけた。それがよかった。ボーナスシップを破壊すると、それまで倒した潜水艦の数の分だけ、得点が加算される。しかもためこめばためこむほど、得られるボーナスは大きくなってくる。しかし、それまでに死んでしまうとボーナスはパー。高得点を狙うのは非常にリスキーで、熱いプレイが約束された。さらにはレーダーの採用。これもレーダーがなければ徐々に徐々に難しくなってくる潜水艦群に対抗できないので付加された必然のフィーチャーだが、結果的に攻略性を高める画期的な要素となった。もともと熱いゲームがさらにゲーム性豊かになったわけだ。

セガは「カーハント」にも見られるようにプログラム的なソフト力のあるメーカーだった。スペシャルデュアルボードを基本に、有名な「トランキライザーガン」、知る人ぞ知る「カーニバル」、「ターグ」、「パルサー」と素晴らしいゲームを次々と送り出した。だが、あり余るプログラム技術のため、それゆえ、ハードの開発に遅れた。だがその早期の挫折が、今や体感ゲームなどでならす、ナンバー1のハードメーカーにのし上がらせた。



海底に赤い潜水艦（ボーナスシップ）を発見。先回りしてでも倒しておきたいところだ。



海底をはう、潜水艦に爆雷を命中させるのはたいへんだ。すべての爆雷を注ぎこめ！



ヤッホー、なんと、命中。これで画面中央に表示された600点が追加されるはずだ。



600点が入った。攻略法としては、もっともっとボーナス点を上げてから狙ったほうがいい。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!



RESCUE.008

今回は「ソニック2」のラストについて触れているけど、さすがに写真つきで解説というわけにはいかないので、文章だけの構成にとどめておいた。でも、ここまで進んだ人なら理解できるよね。ところで、君はカオスエメラルドをすべて実力でそろえることができたかな？

BLACK HOLE ASSAULT

メーカーに問う！ このゲームの説明書にたった１行だけ書かれている「コンピュータエディット」について尋ねます。

「確率」と「距離」というパラメータのうち、「確率」のほうはわかるのですが、「距離」のほうの意味がよくわからないのです。

パンチが何メートルとか、ホバーが何メートルというのはともかく、歩き、しゃがみ、ジャンプ、ジャンプ攻撃などの何メートルというのがよく理解できません。

（愛知県・山口一哉）

TB本部より これについてはマイクロネットの開発さんから回答をいただいたので、そちらを読んでほしい。ただし、優先順位は自分で調べてみよう。

開発者からの回答 エディットにおいての「距離」は、敵との間合いを指します。

たとえば「歩き」の間合いを10メートルに設定すると、敵との距離が10メートルになるまで歩きます。

パンチ、キック、その他の技も同様で、敵との距離がエディットで設定した数値と同じになると、その技を出します。

このとき、設定した距離が同じ場合は、確率の高い技が優先的に出ます。もし、距離も確率も同じであれば、優先順位の高い技が出ます（この優先順位はナイショ）。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

遭難1 単刀直入に聞きます。最終ゾーンのラストに出てくるエッグマンの倒し方を教えてください。せっかくここまで来たのに、ダメージを与えることすらできません！

（東京都・まいるっす）

救出1 最終ゾーンはリングなしで戦うシーンだから、確実な攻略パターンが必要だ。まず、エッグマンの登場直後は距離を空けて、いったん上へ飛んでいくのを待とう。エッグマンが画面から消えるとソニックに照準が近づいてくるが、このとき画面の端（左右どちらでもいい）にうまく照準を固定させてしまおう。画面中央で固定させてしまうと、ソニックがエッグマンの背後に立たされてしまう場合があり、よけにくいミサイルが飛んでくるからだ。で、そのあと上から降りてくるエッグマンをかわすわけだが、じつはことのときが攻撃のチャンスでもある。

エッグマンが地面に降りたところを見ていると、上半身が少しだけ沈みこむから、そのときを狙って、鼻のあたりに体当たりすればいいのだ。エッグマンにダメージを与えたらすばやく反対側まで逃げて、ロケットパンチをかわそう。あとは左右対称に同じことを繰り返して、数回体当たりすれば、感動のラストだ！

ヴィクセン357

遭難2 シナリオ14「残忍トドロフ」の、あまりの難しさに手を焼いています。中央の敵を正直に攻めなくてもいいってことはわかるんですが……。なにか効果的な戦い方はないでしょうか？

（埼玉県・寺島章弘）

救出2 君のいうとおり、中央の敵は単なるおとりなので、ここは敵の裏をかく戦法で進める必要がある。

まず、ターン４ぐらいまでに、マップの左下（左上でも可）まで移動して、下の写真のような感じで味方を配置しよう。最前線には自己修復ができるパストラルとベルウェザー、その手前にパナシアとファリエ、マップのすみのほうにドレッド、そしてマップの左の壁にそって残りの部隊（長射程武器を装備させておく）を並べておくといいだろう。

それがすんだらパナシアのバキュームウォールで防御しておいて、数ターンのちに隠れていた敵が向かってくるのを迎撃することになるわけだが、最初のうちはとにかくラミルダ（マーグクランプを使う敵）だけを全部隊で集中攻撃しよう。ランジェンの攻撃は、パストラルとベルウェザーに集中してくるが、自己修復でだいたいしのげるはずだ。

２機のラミルダを破壊したころにはトドロフの部隊が来るので、こんどはそっちのラミルダを同じように総攻撃しよう。とにかくラミルダさえ破壊すればなんとかなるはず（たぶんね……）。

そのうちトドロフが勝手に接近してくるので、やはり総攻撃でガンガン撃って、２ターンぐらいで倒してしまおう。ある程度は運が必要になるが、いちおう味方を１人も失わずにクリアできるはずだ。





４ターンぐらいで左の写真のようなフォーメーションを組み、敵が出てくるのを迎撃する感じで戦おう。すでにキャラのレベルが全員９なら理想的だ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制(半分ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪２-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク㈱
BEEP！ メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部からの通信】今回は欄外でもう１つ救出をば。大阪府の浅田知慈くんへ、「修羅の門」の羽山悟は常に接近して膝蹴りを出させ、「力で振りほどく」で対応するのが基本の戦い方だぞ。あとは原作を読めばわるはずだ（いちおうテレホンカードをプレゼントするからね）。あと、今月のソフトプレゼントは抽選で寺島くんに決定だよ。

BEメガ裏技リーグ Vol.34

いやあ、今回はひさびさに「大リーガー」の認定が出て、うれしいやら驚くやらだね。しかもその裏技がアレの無敵コマンドだなんて、思わず2度ビックリだ。

電忍アレスタ

2単 これが巷で噂のプッチンプリン！

タイトル画面に「PUSH START」と表示されているときに、「右、A、上、下、右、右」の順にボタンを押すと、うまくいけば効果音が鳴るので、あとは普通にゲームを始める。すると、パワーチップのグラフィックがプリンに変わっているのだ！

（東京都・滝沢衛・22歳）



タイトルにこの表示があるときに「右、A、上、下、右、右」と押す。パッドのせいで成功しにくいときがあるが、しつこく何度も押してみよう。



一見フツーのプレイ画面に

コマンド入力が成功したら普通にゲームを始める。難易度はなんでもいいぞ。

⬇吹き荒れるプリンの嵐！



するとパワーチップがプリンに。この裏技の由来は本誌11月号の付録を読めばわかるぞ。

補欠 おまけのグラフィック

難易度はどれでもいいから、とにかくゲームを最後までクリアしよう。そのあとタイトル画面に戻ったら、オプションモードに入ると「おまけ」の項目が加わっているぞ。ちなみにこのモードでは、電忍アレスタをパロッたグラフィックなどが見られるのだ。

（滋賀県・田島明弘・17歳）



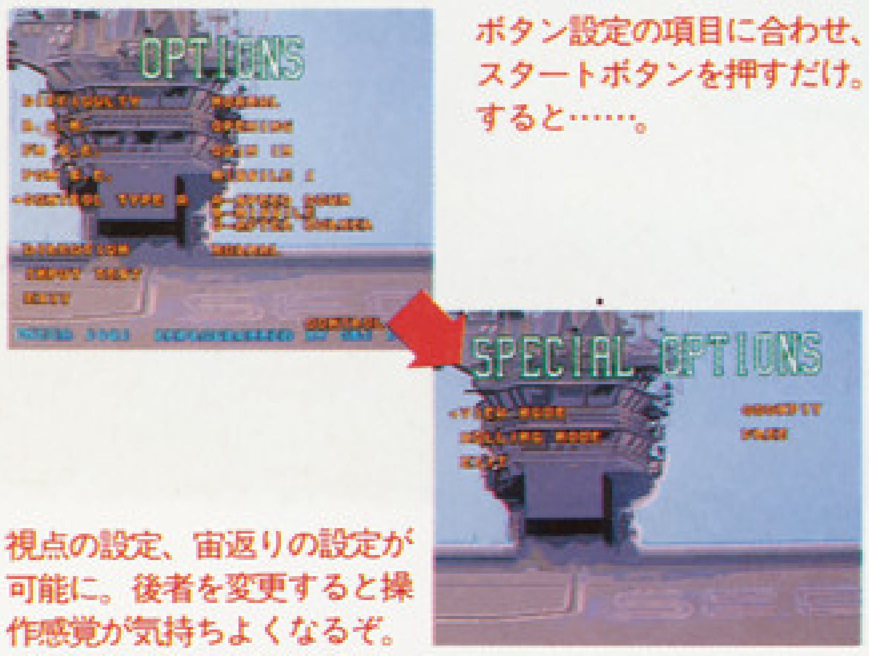
オプションに加わっているオマケで、こんなグラフィックが見られるのだ。

アフターバーナーIII

2単 スペシャルオプション

まずオプションモードに入って、ボタン配置変更の項目にカーソルを合わせたら、スタートボタンを押してみよう。するとスペシャルオプションに突入して、ゲーム中の視点や宙返りの方法が変更できるようになるぞ。

（東京都・田村隆文・20歳）



ボタン設定の項目に合わせ、スタートボタンを押すだけ。すると……。

視点の設定、宙返りの設定が可能に。後者を変更すると操作感覚が気持ちよくなるぞ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

1単 ゾーンセレクトほか

まず、オプション画面に入ってサウンドセレクトを選んだら、19、65、09、17、の順番で曲を聞く（最後まで聞かなくてもいい）。

すると17番の曲を聞くと同時に、リングを取ったとき効果音が鳴るので、いったんタイトル画面に戻る（リセットでも可）。

そのあとタイトル画面で「1PLAYER」に合わせたら、Aボタンを押さえながらスタートを押すとゾーンセレクト画面になる。

また、この裏技を入力したあと、サウンドテストで01、01、02、04の順番に鳴らすと、04の曲が流れっぱなしになる。そうしたら、「PLAYER SELECT」を選び、ここでスタートボタンを押してゲームを始めると、コンティニューが最初から14回もついている。

さらに、ゾーンセレクト画面のサウンドテスト（オプション画面のものではない）で、04、01、02、06の順番に曲を鳴らすと、いきなりカオスエメラルドが全部そろったことになる（つまり、簡単にスーパーソニックになれる）。

（東京都・詳説日本史）



サウンドテストで19、65、09、17の順に聞く。あとはタイトルに戻ってA＋スタートボタンだ。参考までに、この数字をつなぐと開発者の中裕司さんの生年月日になるのだ（ソニック2のチラビデオを見ればわかるぞ）。

TATSUJIN

大リーガー　無敵モードだ！

まず、パッドのA、B、Cボタンを3つとも押さえた状態で電源を入れて待機する。そのあと、画面がタイトルに切り替わっていく最中（ブロックが消えていくあいだ）にスタートボタンを押して、難易度選択を表示させる（3つのボタンはまだ押したまま）。

そうしたら、以下の順番でボタンを押していくと、うまくいけばエンディングが始まるので、それがすべて終わるまで待つ。

エンディングが終わってセガのロゴが表示されたら、すぐにスタートボタンを押して普通にゲームを始めてみよう。なんと無敵モードになっているのだ！　ただし、1度でもリセットすると無敵モードは解除されてしまうので注意しよう。

（千葉県・ライオネス）

A、B、Cボタンを押したまま電源を入れたら、ブロックが消えていくあいだにスタートボタンをを押す



まずA、B、Cボタンを押したまま待機し、このようにブロックが消えていく途中にスタートを押す。

次に、この画面になったら以下の順番にボタンを押す



※難易度選択の画面まで進めたら（このときまだA、B、Cボタンは押さえたまま）、下の表の順番にボタンを押さえたり離したりしていく。つまり、①「A、B、Cボタンを押さえたままの状態」から、②「Aボタンだけを離す」、次に③「Bボタンを離す」、④「Aボタンを押す」というぐあい（ここまでの手順で、Cボタンは押さえたままであることに注意）。この要領で⑮まで進めると、成功すればエンディングが始まる。そのあとセガのロゴが出たらすぐにスタートを押してゲームを開始しよう。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
❶	○（押さえる）	○	○
❷	×（離す）	○	○
❸	×	×	○
❹	○	×	○
❺	○	×	×
❻	○	○	×
❼	×	○	×
❽	×	○	○
❾	○	○	○
❿	○	×	○
⓫	×	×	○
⓬	×	○	○
⓭	×	○	×
⓮	○	○	×
⓯	○	×	×

カメレオンキッド

1軍　最終面までワープ！

先日、本誌のコラム「くぎづけ！　ゲーム体験記」でおなじみのエリックから、裏技を提供していただいた。それも「カメレオンキッド」で、序盤からいきなり最終面にワープしてしまうという、とてつもないネタだ！

ちなみに、これは彼の弟のイアン・セデンスキーくんが、自宅でプレイしているとき、偶然に発見したとのこと。さて、気になるその方法は、とりあえず写真を見てくれ。



（イアンくん・17歳）

この位置に立ち、方向キーの右下＋攻撃ボタン＋ジャンプボタンを同時に押す。



普通に2面まで進み、ラスト付近のブロックの上へ。で、ブロックから体を右へ半分出した状態で、ボタンを押す。



すると早くもラストのボスまで進めるのだ。変身アイテムはちゃんとあるから、自分で探してみよう。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号“大リーガー”から“草野球”までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方　ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も必ず明記してください。

宛先　〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！　メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー　MDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！
怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回でるかどうかってヤツだな。

1軍　お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。
「無敵コマンド」や「すべてのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。

2軍　3,000円分の全国共通図書券を進呈。
ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。

補欠　2,000円分の全国共通図書券を進呈。
ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。

アマ　1,000円分の全国共通図書券を進呈。
ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。

草野球　500円分の全国共通図書券を進呈。
とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《バットマン・リターンズ、ゲームギア版》【スタートボタンを押しながら電源を入れ、そのまましばらく待っていると、サウンドテストに入れる。】（東京都・カンニク）←最近のセガ製ゲームギアソフトは、手を変え品を変えて、サウンドテストを意地でも裏技にしているみたいだね。アマに認定。



餓狼伝説2～新たなる闘い～

発売日未定 価格未定 容量106メガ
ゲーセンでは好評稼動中

NEO・GEO本体のデザインに賞が送られたらしい。イカスけど素直に喜べぬよ。

HYPER GAME MACHINE
OH! NEO GEO Vol.6

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

8人のキャラクターが駆使する必殺技を覚えろ

テリー・ボガード



マーシャルアーツと喧嘩殺法で暴れ回る陽気なアメリカン。前作に引き続き主人公を務めている。技自体も、前作と比べてほとんど変わりがない。

バーンナックル	↓↙←+A（C）ボタン
ライジングタックル	↓に溜めて↑+A（C）ボタン
クラックシュート	↓↙←↖+B（D）ボタン
パワーウェイブ	↓↘→+A（C）ボタン

アンディ・ボガード



テリーの弟。幼い頃より、なかなか兄を越えることができず単身日本に渡り、骨法を学ぶ。必殺技の斬影拳はいつでも出せるように練習しておこう。

斬影拳	↙に溜めて→+A（C）ボタン
昇龍弾	↓↘→+A（C）ボタン
空破弾	↙に溜めて↗+B（D）ボタン
飛翔拳	↓↙←+A（C）ボタン

ジョー・ヒガシ



前作に引き続き、第3の主役になっている。若くしてタイに渡り、本場ムエタイでチャンピオンになった格闘の天才。→+Dボタンで膝地獄を。

スラッシュキック	↙に溜めて↗+B（D）ボタン
爆烈拳	A（C）ボタンを連打する
タイガーキック	↓↘→↗+B（D）ボタン
ハリケンアッパー	←↙↓↘→+A（C）ボタン

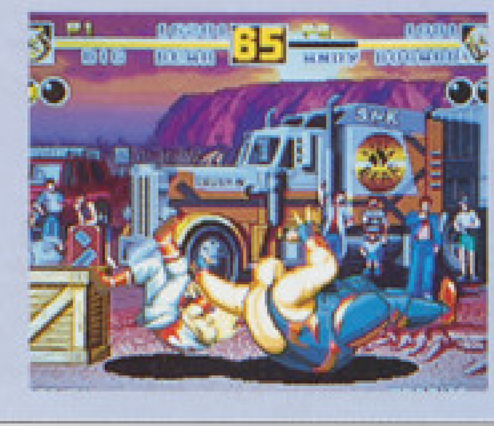
キム・カッファン



テコンドーこそ世界最強の格闘技と強く信じて疑わない。また、その強さを証明しようと努力する真面目人間だ。使える技のほとんどが蹴り技だぞ。

飛燕斬	↓に溜めて↑+B（D）ボタン
半月斬	↓↙←+B（D）ボタン
飛翔脚	ジャンプ中に↓+B(D)ボタン

ビッグ・ベア



前作で極悪非道ぶりを発揮したライデンが、覆面を脱いで登場。親分のギースを失って改心し、今回は純粋に世界最強をめざす。接触技を活用せよ。

ジャイアントボム	↙に溜めて→+A（C）ボタン
Sドロップキック	Dボタンを10秒間押す

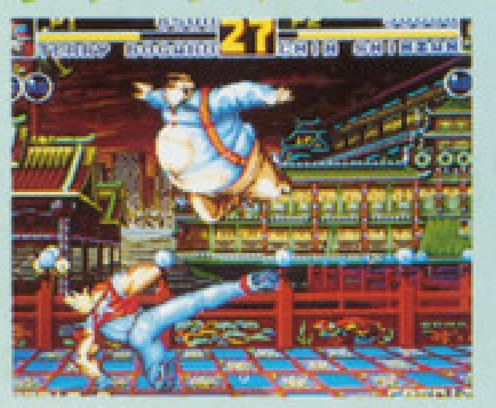
山田十平衛



現役を退いたが、昔は〝鬼の山田〟と恐れられた柔道家。女にモテたいがために世界最強をめざす色ボケジジイ。多彩な投げ技は年齢を感じさせない。

ダッシュ二本背負い	←に溜めて→+B（D）ボタン
大いずな落とし	↓に溜めて↑+A（C）ボタン
センベイ手裏剣	←に溜めて→+A（C）ボタン

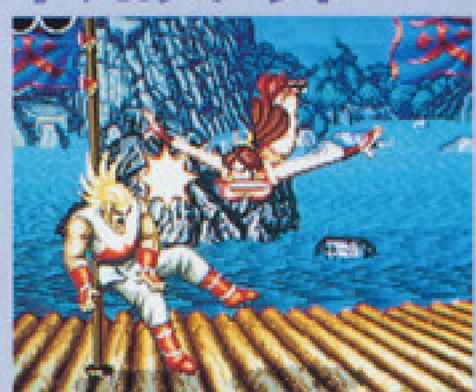
チン・シンザン



大極拳の実力は天下逸品だが、世界一になって道場を開き、大金持ちになりたいがために参加する。動機は不純だが憎めないオヤジだ。頭で粉砕しろ。

気雷砲	↓↘→+A（C）ボタン
大太鼓腹打ち	↓に溜めて↑+A（C）ボタン
破岩激	←に溜めて→+B（D）ボタン

不知火 舞

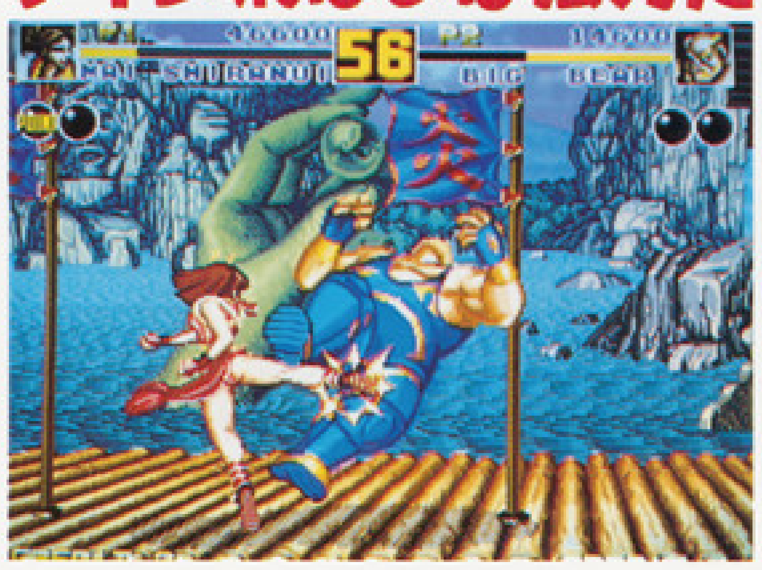


家系に代々伝わる忍術の使い手。彼女のお爺さんがアンディに骨法を教えた。必殺技を主体に戦おう。ムササビの舞いは特定の面でしか使えない。

龍炎舞	↓↙←+A（C）ボタン
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B（D）ボタン
花蝶扇	↓↘→+A（C）ボタン
ムササビの舞い	↓に溜めて↑+Cボタン

「餓狼伝説2」に登場する8人のキャラクターたち。今回はコイツらが使える必殺技を紹介するぞ。ゲームを遊ぶ前に、ぜひ修得しておきたい。しかし、それはあくまでも前提だ。ホントに使いこなしたいのはライン攻撃のほうだろう。前作と違い、今回はA+Bボタンでラインを移動できるようになった。そして違うラインから攻撃できたり、相手を違うラインに飛ばしたりもできる。これらを有効に活用することが勝利への近道だ。お金を惜しまずゲーセンで鍛練せよ。

ライン飛ばしは強力だぞ



ライン飛ばし攻撃で違うラインにある障害物に相手を投げつけろ。やれ。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!



餓狼伝説
23,800円

容量55メガ

今回紹介した「餓狼伝説2」の前作にあたる格闘アクションゲーム。テリーを選んで必殺技のパワーウェイブを使えば、コンティニューなしでクリアできるだろう。最近スーパーファミコンにも移植されたが、ラインが採用されてないためまったく違うゲームになっている。注意。

BEメガ読者プレゼント 1993年2月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼(は)って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名)を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

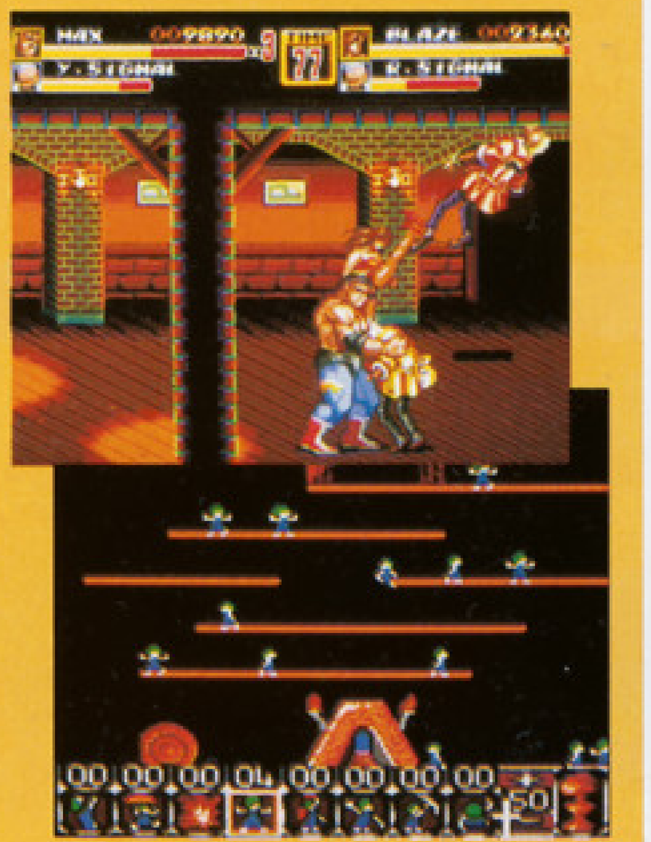
今月号の締め切りは、2月8日(当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌4月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
(TEL03-5488-1216)

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名



抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年1月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難(こんなん)なソフトは時間がかかる場合があります。

3 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」超音速アクションキャンペーンチラビデオ



30名

ソニック2の魅力を数分の映像に凝縮。手に入らなかった人のためにドーンとお出ししましょう。

非売品／提供：セガエンタープライゼス

4 わんぱくこぞうオリジナルテレカ



10名

現在ハードなどが当たるBEST50キャンペーンを実施中のわんぱくこぞうチェーンから読者に！

非売品／提供：(株)アクト

5 竹本泉書き下ろしイラスト&サイン色紙



3名

ゆみみのページ見たさにBEメガを買ってる人もいるそうですが、これはびっくり、貴重品です。

非売品／提供：ゲームアーツ

6 「三國志III」発売記念英傑カレンダー



10名

壮大なロマンを築いた英雄たち。彼らの姿を見ながら立てるスケジュールはちょっと違うかもね。

非売品／提供：光栄

INFORMATION

新しい年が始まったばかりなのに、新作のラインナップが少々寂(さび)しい。昨年のいまごろに比べると、その差が歴然としているのは事実だ。

とはいえ、発売予定ソフトの数が多ければいいというわけではない。ユーザーに期待をもたせるようなラインナップが、少数ながらもさん然と輝いてほしいのだ。

「ファンタシースターⅣ」などのセガのビッグタイトル、噂(うわさ)のシャイニング・シリーズの続編と有名なアクションゲームの移植もの。メガドラユーザーよ、それらの早期実現を願おうではないか。

次号は、2月8日(月)発売です。

質問テレフォン

03-5488-1216

月曜日〜金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】(ライター希望者) 18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
(編集雑用希望者) 体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
桑原 修
西村 亨
石坂英作

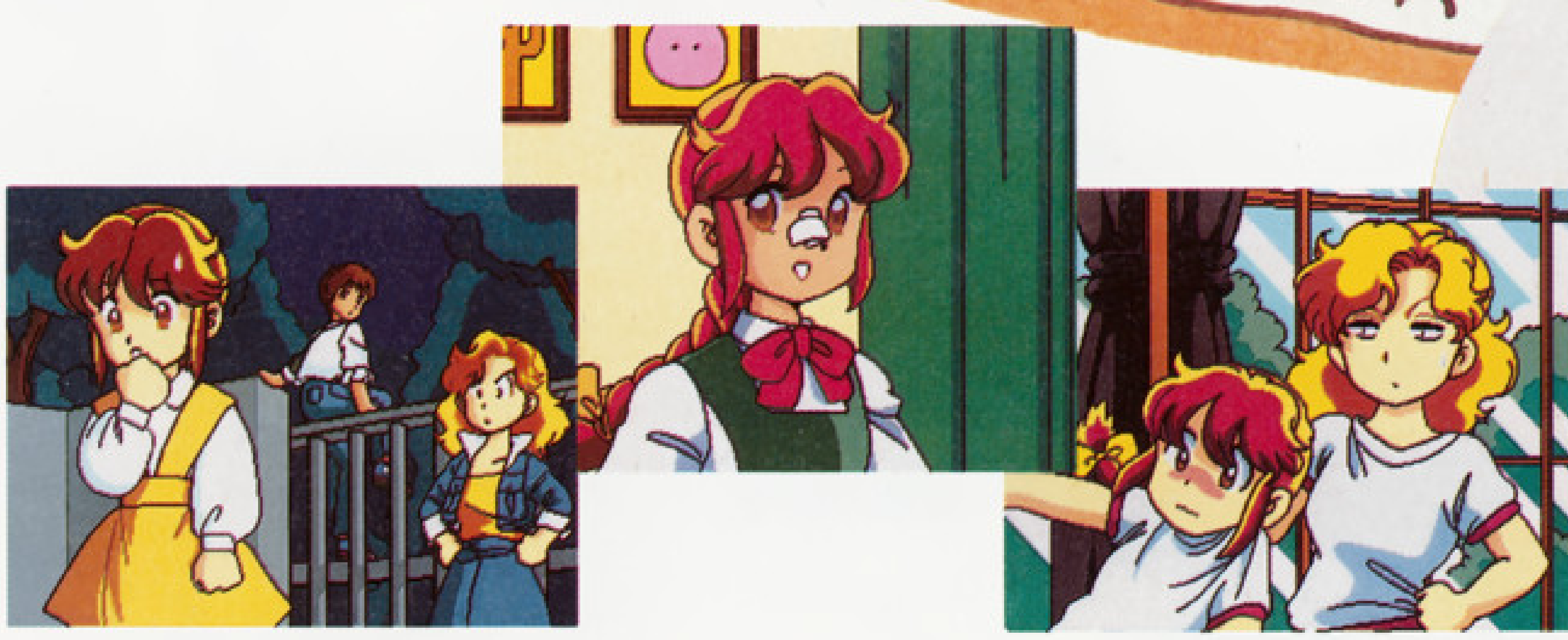
中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
鈴木和美
小川博継
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
鈴木 剛
脇野佳昭
(MUSE HOUSE)
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
(ターニングポインツ)
吉岡聖乃
(TWIN STAR)
Special Thanks.
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
ゲームチャンプ(Korea)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚 義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
●レイアウト
渡辺 縁
ギャングランド
村田雅英
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
中平アケミ
高野睦子
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

GAME ARTS

ゆみみみっくす

インタラクティブ
コミック







MEGA DRIVE
MEGA-CD専用

★総動画枚数約7,000枚！竹本氏自身のレイアウトを含む全800カットが全画面アニメーションする！

★コマンド選択によりストーリーが分岐していく，マルチストーリー・マルチエンディングのアドベンチャーゲーム!!

★高橋由美子をテーマソングに起用!! 平松晶子，関俊彦，篠原恵美，西原久美子，玄田哲章ら，豪華声優陣によるキャラクタの台詞もたっぷりたのしめます．

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派2

激闘！ 東京マージャンランド編

MEGA DRIVE MEGA-CD

MEGA-CD専用



好評発売中



51人のキャラクタが君を待つ!

WELCOME TO THE MAHJONGLAND

東京マージャンランドは，16のアトラクションと3つのレストランからなっている．ここで行なわれるイベントを紹介しよう．

■ストーリー麻雀・・・雀士達のレジャーランド“東京マージャンランド”．しかしそこには，邪悪な陰謀が渦巻いていたのだ!! この状況を知った豊臣くんと，ボクは各アトラクションで手強いやつらと戦うんだよ．アトラクションによっては，シングルマッチとタッグマッチがある．シングルは半荘終了時に浮きの場合，タッグでは2人の合計得点が相手より上回った場合にクリアとなるんだな．

■デート麻雀・・・・・入手困難な東京マージャンランドのチケットをやっと手にいれたんだから，意中の彼女をデートに誘ってみよう!! 彼女のハートを射止めるのは，もちろんキミの雀力にかかっているんだよ．彼女に嫌われてデートが失敗した時がゲームオーバーになるんだ．キミは 永遠の愛を勝ちとることができるかな??

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL03-3984-1136(10:00〜17:00)

BEEP! メガドライブ

1993 2月号 FEBRUARY

1993年2月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻2号通巻98号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価480円（本体466円）

Printed in Japan

T1017659020487

雑誌17659-2